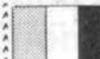


THE CROWD
THE CROWD

COMMODORE



ENGLISH



FRANÇAIS



ITALIANO

THE IN CROWD

LOADING	2	CHARGEMENT.....	23	CARICAMENTO.....	42
PLATOON.....	3	PLATOON.....	24	PLATOON.....	43
BARBARIAN	9	COMBAT SCHOOL....	27	BARBARIAN	46
COMBAT SCHOOL.....	10	TARGET RENEGADE....	29	GRYZOR	47
GRYZOR	12	GRYZOR	30	KARNOV	48
TARGET RENEGADE....	14	KARNOV	32	PREDATOR	50
PREDATOR	15	PREDATOR	34	LAST NINJA	53
LAST NINJA	18	BARBARIAN	37	TARGET RENEGADE....	56
KARNOV	21	LAST NINJA	37	COMBAT SCHOOL.....	58

Loading

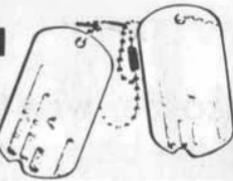
Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP simultaneously. Follow the screen instruction – PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction. Follow the instructions as they appear on screen. Ensure that all peripherals are removed.

N.B. If there is more than one title on either side of the cassette always stop the tape when the first game has loaded. To load subsequent games reset the machine and follow previous loading instructions. It is advisable to ensure that the tape counter is set to zero at the start of the tape so that the position of the games can be noted for future use.

Disk

Select 64 mode. Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards type LOAD"**",8,1(RETURN), the introductory screen will appear and the program will then load automatically. Follow the instructions as they appear on screen.

PLATOON



You are a raw young recruit in a Platoon of five deep in enemy territory. Unprepared for the challenges that lie ahead; realisation dawns that you must not only survive the physical ordeals but retain your sanity amidst the horrors and injustices of war.

As the game progresses you must overcome the hostilities in the different environments presented to you and ultimately survive with your sanity and morale intact. There are six sections in this experience, each presenting you with a more arduous problem. There will be casualties, as in any war, but the first casualty of that naive young soldier will be his innocence.

GENERAL CONTROLS

Usual joystick options in Port 2 for UP, DOWN, LEFT, RIGHT and FIRE, SPACE BAR is used to throw grenades.

M	- Music on function
O	- Music off function (sound effects only)
RUN/STOP	- Abort game

Its program code and graphic representation are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

Game Design by Ocean Software Limited

© 1988 Ocean Software Limited

© 1988 Herdgate Film Corporation. All rights reserved.

TROCHES OF MY TEARS by Smokey Robinson Licensed from

B.M.G. Records (U.K.) Limited

© Motown Record Corporation

COMMODORE

Programmed by Zach Townsend

Graphics Andrew Sleigh and Martin MacDonald

Music and Sound Effects Jonathan Dunn

JUNGLE and VILLAGE



You must lead your Platoon deep into the depths of the Vietnamese jungle and ultimately the village. Once there, you will search the huts for useful objects and ultimately find a trap door in one of the huts that will lead you to an underground network of tunnels.

The jungle contains many perils such as armed patrols, booby trapped trip wires, assassins in trees and concealed "hides" where deadly snipers lie in wait. During your trek stay vigilant for a box of explosives left by a previous Platoon as this must be collected before reaching the bridge which must be blown up to prevent a large patrol following your Platoon (and effectively wiping you all out).

To destroy the bridge you must have the aforementioned TNT, when you cross it the explosive will be automatically planted.

Food, ammunition and medical supplies left by enemy guerillas can be picked up and used. For best results, spread supplies equally between the soldiers in your Platoon.

List of objectives in this section:

1. Find explosives.
2. Find bridge.
3. Place explosives on bridge.
4. Find village.
5. Search huts for a torch and map.
6. Find trap door.

**SECTION
1
and
2**

CONTROLS



You control one man at a time using your joystick.

UP	- JUMP/WALK UP/ENTER HUT/EXAMINE OBJECT
LEFT	- WALK LEFT
RIGHT	- WALK RIGHT
DOWN	- DUCK/WALK DOWN/LEAVE HUT
FIRE	- SHOOT
SPACE BAR	- THROW GRENADE

NOTE: Whether you jump or walk up when pressing UP on the joystick is determined by whether there is an exit above you or not. The same rule applies for pressing down. The EXAMINE OBJECT facility is only available when inside a hut and in front of the required object.

COMMODORE ONLY

Keys F1 to F7 call up the STATUS PANEL which allows you to examine the state of your platoon and transfer to control another soldier. This is done by pressing UP, DOWN and FIRE on the joystick.

STATUS and SCORING



MORALE

This is a collective indication as to the state of your Platoon. Morale decreases every time one of your platoon is wounded and when an unarmed Vietnamese villager is shot. When the morale is at zero then your platoon is considered inactive and the game is over. Morale can be increased by collecting food and medical supplies.

HITS

Every time one of the platoon is wounded, he will collect a HIT. When he has collected four HITS then he will die, signified on the status panel as "retired in action". When all five members of the platoon are dead, the game is over.

AMMUNITION

Number of grenades left.
Rounds of ammunition left.
These can be increased by collecting ammunition left around.

SCORE

This is increased by removing enemy soldiers, collecting useful objects and destroying the bridge as well as any traps. A large bonus is obtained when this section is completed depending on the number of active members of the platoon left.



HINTS and TIPS

* Watch out for the enemy jumping out of the trees above you or appearing out of trapped doors near your feet - a well placed grenade will destroy the latter.

* When a member of your platoon is seriously injured (i.e two or more hits) transfer control to another soldier to ensure as many as possible of your platoon survive.

* When you are about to pick up food or medical supplies, transfer to the member of your platoon most in need of them.

* It is recommended that you map out this section in order to complete it.

SECTION 3

TUNNEL NETWORK



Leaving the rest of the platoon in the village you volunteer to go down the trap door whereupon you find yourself in an underground tunnel system. You already have a torch and a map to enable you to find your way around as shown on the right hand side of the screen and your position is indicated by an arrow pointing in the direction you are facing.

Beware - The tunnels are densely populated with guerrillas who must be shot on sight. They usually appear from around the corners, but some of them have a sneaky habit of swimming through the waters of the tunnel and springing up in front of you ... and that knife isn't for decoration! The tunnel also contains a number of rooms in which you may find valuable items such as Red Cross boxes (to heal one of your "HITS") and ammunition. It is also essential that you find two boxes of flares and a compass for the next section (as before, when you enter a room you may be confronted by a guerrilla or indeed one of the boxes may be booby-trapped).

CONTROLS



You control your movements and that of the crosshair (gunsight) with your joystick.

There are three control modes -

UP	- (A) Walk forward/(B & C) Move crosshair up
LEFT	- (A) Rotate left/(B & C) Move crosshair left
RIGHT	- (A) Rotate right/(B & C) Move crosshair right
DOWN	- (B & C) Move crosshair down
FIRE	- (A & B) Shoot (C) Examine object

CONTROL MODE A

Moving through the tunnels. When an enemy soldier appears, control changes to Mode B.

CONTROL MODE B

Moving the crosshair in the tunnels. Move it over your target and press FIRE. If you score a hit, control will revert back to Mode A.

CONTROL MODE C

When you enter a room, move the crosshair and press FIRE to examine objects. If needed they are automatically taken. To leave the room, press FIRE with the crosshair over the exit icon (bottom right).

SECTION 3

SECTION 3

STATUS and SCORING



MORALE

This is a collective indication as to the state of your Platoon. Morale decreases every time you are wounded. When the morale is at zero then your platoon is considered inactive and the game is over. Morale can be increased by collecting food and medical supplies.

HITS

Every time you are wounded, you will collect a HIT. When you have collected four HITS then you will die, and the game is over.

AMMUNITION

Rounds of ammunition left.

SCORE

This is increased with every successful encounter with Viet Cong, upon finding useful objects and finding the exit.

HINTS and TIPS



- There are no villagers in this section so everyone is assumed to be an enemy.
- Search all rooms and remember where booby-trapped boxes are.

SECTION 4

THE BUNKER



Upon finding the exit in the tunnel system you find yourself in a foxhole. Night has fallen, you are tired and doubtful of the terrain and position of the enemy, so you decide to rest in the foxhole until confirmation comes through from base camp. Unfortunately a group of guerrillas suspect your location and will have no hesitation in attacking. You have your machine gun and a supply of flares to light up the night sky in order to see the enemy silhouetted against the horizon but be prudent supplies are limited as is the time of illumination. You must ensure that you do shoot each man you see as your own muzzle flash will give away your position and anyone who is left standing will find it easy to locate and kill you.

CONTROLS



The joystick moves the gunsight. A flare is released by placing the gun sight over the flare gun (bottom right) and pressing FIRE.

UP	- MOVE CROSSHAIR UP
DOWN	- MOVE CROSSHAIR DOWN
LEFT	- MOVE CROSSHAIR LEFT
RIGHT	- MOVE CROSSHAIR RIGHT
FIRE	- SHOOT

STATUS and SCORING



MORALE

This is a collective indication as to the state of your platoon. Morale decreases every time you are wounded. When the morale is at zero then your platoon is considered inactive and the game is over.

HITS

Every time you are wounded, you will collect a HIT. When you have collected four HITS then you will die, and the game is over.

AMMUNITION

Rounds of ammunition left.
Number of flares left.

SCORE

Your score is increased by shooting attackers.

HINTS and TIPS



- Shoot attackers immediately.
- Conserve ammunition and flares by sending flares up regularly and removing each attacker with a short, well placed burst of gun fire — not a long inaccurate barrage.

THE JUNGLE



Having survived a harrowing and sleepless night, you go in search of Sergeant Elias — your platoon leader. However, you meet Sergeant Barnes who informs you that Elias is dead, killed in combat. Shortly after however, you see from a distance that Elias is in fact alive and being relentlessly pursued by guerrillas. In front of your very eyes you see your Sergeant mowed down in a hail of gun fire and at that moment a little bit more of your innocence and sanity is eroded. Pondering on the information given to you from Sergeant Barnes you realise that in fact he is indirectly responsible for the death of Elias by not aiding him.

Before you can collect your thoughts more thoroughly you hear a crackle come over the radio — a transmission from the General. An air strike is planned for precisely 10:00 hours. That means that that section of the jungle you are in is to be napalmed in two minutes, as it is crawling with guerrillas. That just about gives you time to reach a safe area, and take cover from the airborne onslaught. You have been given the compass bearings of a particular safe area and you must make your way there immediately.

GAME PLAY

The compass (top right) indicates the direction that you are facing always head in a northerly direction. Each screen depicts a view of a portion of the jungle you are in. Run to the top of each area, avoiding the Viet Cong fire, snipers and any other hazards such as barbed wire and half buried mines. There are several routes through the jungle; some will enable you to make your destination in time, while others will not.

SECTION 5

CONTROLS



Using the joystick move your man around the obstacles avoiding enemy fire. Take a left or right turning at the top of each area.

- LEFT - MOVE LEFT
- RIGHT - MOVE RIGHT
- UP - MOVE UP THE SCREEN
- DOWN - MOVE BACK DOWN THE SCREEN
- FIRE - SHOOT

HINTS and TIPS



Find out which is the quickest route and use it every time. Keep moving as enemy fire is directed straight at you. In order to make good time, certain screens will have to be rushed. Other, more difficult screens, may be negotiated after you have cleared the way of all visible attackers.

SECTION 6

THE FOXHOLE



Having reached the area you were told was safe you find that Sergeant Barnes is in a foxhole. He realised your suspicions about him and Sergeant Elias and sees this as an ideal opportunity to eliminate you without witnesses or any other evidence. Enсlosed in his foxhole he fires his machine gun and throws grenades at you. With the air strike imminent and vengeance for the unfortunate Sergeant Elias playing on your mind you realise there is only one sensible course of action. You must remove Barnes from the bunker in order to avoid the napalm. The cover that is afforded Barnes makes machine gun fire rather ineffective leaving you with the only option of a frontal assault with your grenades. You must, in fact, score five direct hits with your grenades into the foxhole. You will find the box of grenades at the start of the screen and these must be picked up immediately.

CONTROLS



- LEFT - MOVE LEFT
- RIGHT - MOVE RIGHT
- UP - MOVE UP SCREEN
- DOWN - MOVE BACK DOWN THE SCREEN
- FIRE - THROWS GRENADE

SECTION 6

STATUS and SCORING



Your score is increased with each successful hit on Barnes's foxhole, and with his final destruction should you last that long!



HINTS and TIPS

Keep moving for reasons already discussed. Pick up your grenades immediately.

BARBARIAN

THE STORY SO FAR...

The evil sorcerer Drax desires Princess Mariana and has sworn to wreak an unspeakable doom on the people of the Jewelled City unless she is delivered to him.

However, he has agreed that if a champion can be found who is able to defeat his demonic guardians, the princess will be allowed to go free. All seems lost as champion after champion is defeated.

Then, from the forgotten wastelands of the North, comes an unknown barbarian, a mighty warrior, wielding his broadsword with deadly skill.

Can he vanquish the forces of Darkness and free the Princess?

ONLY YOU CAN SAY...

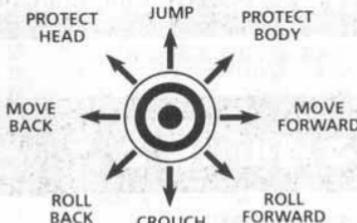
The game is in two parts which can be loaded in any order.

ONE: Combat practice (one player or two player). Perfect your swordsmanship against the finest warriors in the land.

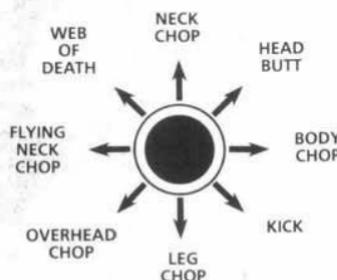
BARBARIAN FIGHTING MOVES

The following instructions are for a right-facing character.
For a left-facing character the moves are reversed.

JOYSTICK DIRECTIONS WITHOUT FIRE BUTTON PRESSED



JOYSTICK DIRECTIONS WITH FIRE BUTTON PRESSED



STRENGTH

Each character can survive six blows which are displayed at the top of the screen (player one on the left).

SCORE

Points will be awarded depending on the difficulty of the move used (player one on the left)

When playing in two player mode there will be a time limit for each duel. At this time if both are still in the game, their strength will be restored and a new game will commence.

When playing in one player mode there is no time limit and the time display will be replaced with the skill level of the opponent you are facing.

COMMODORE VERSION

F1 = ONE PLAYER OR TWO PLAYER
F3 = MUSIC/SOUND EFFECTS
F5 = PAUSE
F7 = START GAME
Q = QUIT

BARBARIAN was conceived and designed by
STEVE BROWN

SPECTRUM PROGRAMMING BY: **SHAUN GRIFFITHS**

AMSTRAD PROGRAMMING BY: **ANDREW FITTER**

COMMODORE 64 PROGRAMMING BY:
STANLEY SCHEMBRI

SOUND BY: **RICHARD JOSEPH**

ASSISTANT ARTIST: **GARY CARR**

SPECIAL THANKS TO: **DANIEL MALONE**

© PALACE SOFTWARE 1987

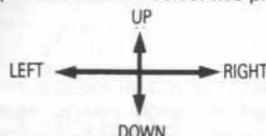
COMBAT SCHOOL

CONTROLS

The game is controlled by joystick only, player one – port 1, player two – port 2.

NOTE:

To start the game if FIRE button on joystick in port 1 is pressed then this will select one player game, if FIRE button on joystick in port 2 is pressed this will select two player game.



CONTROL FOR DIFFERENT EVENT

ASSAULT COURSE

Waggle left and right to build-up and maintain speed. Press FIRE to jump over walls and onto horizontal ladder; continue waggling.

FIRING RANGE ONE

Use up, down, left, right to control your cursor and FIRE to fire your weapon.

IRON MAN RACE

Waggle joystick up and down to build-up and maintain speed, move joystick left and right to move left and right. Press FIRE to jump over any obstacles.

FIRING RANGE TWO

Move left and right to move your man in the appropriate direction and press FIRE to fire your weapon.

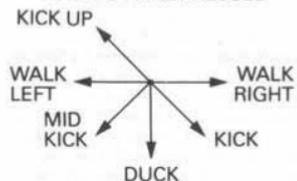
ARM WRESTLING

Waggle left and right to build-up and maintain maximum power.

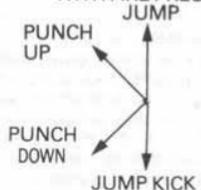
FIRING RANGE THREE

Move left and right to move your cursor in the appropriate direction and press FIRE to fire your weapon.

WITHOUT FIRE PRESSED



WITH FIRE PRESSED



COMBAT WITH INSTRUCTOR

Left and right as normal, up to jump and FIRE to punch/kick.

CHIN-UPS

Waggle left and right.

THE MISSION



FIRE — KICK

GAME PLAY

There are seven taxing events which will call upon every skill you can muster. To be the supreme fighting machine and graduate from the Combat School you must ensure that all events are completed in the specified time.

ASSAULT COURSE

The first gruelling test guaranteed to tax your muscles to the full! By wagging the joystick, you must build-up and maintain your running speed whilst jumping over the numerous fences. Towards the end of this event you will be confronted with a horizontal ladder; jump onto this ladder and waggle as fast as possible to complete this course. You are against the clock and thus have a limited time to complete, however, if you manage a good time you will be awarded with a bonus. This time bonus will be added on to the time allowed for the next event.

FIRING RANGE ONE

Various targets appear at random throughout this event and you must move your cursor and shoot as many as possible within the allotted time. You have a minimum number of targets to hit and again, if you exceed this quota you may be allotted a time bonus as above.

IRON MAN RACE

Possible one of the most gruelling events that Combat School has to offer. You must build-up and maintain your maximum running speed whilst avoiding the various obstacles such as rocks and mines as you try and negotiate this hazardous terrain. Jumping is permitted, but be careful you don't land on anything that could make you trip and lose valuable time. Having negotiated the land, you will then be confronted with a fast moving river which you must swim across, find a canoe and paddle like crazy to the opposite bank whilst avoiding the treacherous logs which float across your path. Upon reaching the opposite bank you must sprint to the finishing line before the time is up. As before, a time bonus is invoked if you complete the course ahead of schedule.

FIRING RANGE TWO

In contrast to the fixed gun emplacements you had in the first firing range, this event presents you with a chance to practice your skills with a hand-held machine gun. Robot tanks will descend at random from the top of the screen and you must knock-out as many as possible in the allotted time. As before, there is a minimum quota of tanks to hit and the usual time bonus if you shoot more than the allocated number.

ARM WRESTLING

This calls upon your full "joystick waggling" powers as you try and build-up and maintain maximum power to defeat your opponent. In the one player game you will be pitted against the computer, whilst in the two player game you'll be competing one on one. This event is purely for a time bonus and you will not be drummed out of the School if you fail!

FIRING RANGE THREE

This is similar in control to the first firing range, but you must avoid shooting any of the red targets. If you do inadvertently hit one of these then your cursor will freeze until the next batch of targets appear, thus preventing you from shooting any of the true targets. This is the hardest firing range of all and you will be called upon to use all your firing prowess that you have learned in the previous rounds. Time is short so shoot wisely and carefully! The usual time bonus situation applies.

COMBAT WITH INSTRUCTOR

The most difficult event of all. Here you are one on one against your instructor and must use all your martial arts and combat skills to defeat him. You can only incur a maximum number of hits within the given time (as can your instructor). The object is to subdue your opponent within the given time or you will not graduate! Using a combination of movement left and right, you can also jump up and kick or punch. Much practice is required to perfect your technique and don't forget – your instructor has more experience than you!

CHIN-UPS

If you fail to qualify in the first six events by a very narrow margin, you will be given a second chance to continue. This will take the form of a number of chin-ups that need to be performed in a specific time. This is a "joystick wagger" and you must build-up and maintain power for as long as possible to complete the necessary number: only if you do complete the required amount can you move on to the next event. If you fail in any of the above events you will be drummed out of the Combat School and will have to start from scratch.

THE MISSION

If you eventually graduate, you will be sent on a top secret mission to rescue a hostage in the American Embassy. This mission will call upon all the powers you have learned in training. The actual execution of the mission, however, is classified and very few details are available. All that is known is that your assailants will be heavily armed and must be both avoided and subdued before they have time to use their weaponry. Good luck and don't be a chicken!

STATUS AND SCORING

Points are scored within the different stages depending on how efficiently you complete that event. On timed events, if you complete before the time runs out you may be awarded a time bonus, to be carried forward to the next level. Similarly, on the shooting events if you manage to achieve the set number of hits in the specified time and continue hitting your targets before the time is up, you will be again awarded a time bonus depending on the number of extra hits you have accumulated.

The points work on an accumulative basis and if you graduate, the total points earned will have an effect on the ranking you achieve. There is no rank awarded if you fail to graduate from the Combat School, but a high score, if earned, will be displayed.

HINTS AND TIPS

- * Learn to pace yourself – if your power level shows you operating on full speed then it is pointless to exert more effort as this will make no difference to your performance.
- * Try and collect as much time bonus as possible in the various stages as this will have an accumulative effect on successive events.
- * There are many strategies for combat with the instructor, but one of the most effective is to jump towards him, strike quickly, and jump back again out of range.
- * You do not have to be the victor in the arm wrestling contest to continue in Combat School – this is only a bonus event which will enable you to pick up a time bonus for the third firing range, however this is very useful.
- * If you do manage to progress to the mission stage bear in mind this is not against the clock and it may be prudent to wait in various areas for the right moment to strike.

COMBAT SCHOOL

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

COMMODORE

Coding by David Collier and Allan Shortt Graphics by Simon Butler and Sean Ridings. Music/effects by Martin Galway.

Produced by D. C. Ward. © 1987 Ocean Software Limited.

COMBAT SCHOOL™ and Konami ©
are trademarks of KONAMI. © KONAMI 1987.

GRYZOR

COIN-OP ACTION FROM KONAMI

The Durrs from the Planet Suna have infiltrated Earth's defensive forces, have set up a strong-hold in an uncharted region on our planet and have assembled an atmosphere processing plant (APP) which gives them the facility to control the planet's weather conditions. Their plan is to bring about another ice age and thereby take over Earth and all its resources. You are Lance Gryzor, a member of the Federation for Earth's Defences (FED). Having discovered the evil intention of the Durrs, you must infiltrate the strong-hold; make your way through the fortification, past the androids and into the heart of the complex to destroy the APP. You will encounter many dangers and numerous weapons systems together with deadly tunnels and awkward mazes. As you get closer to the heart of the complex, you will find that the APP has already started its dastardly work and if you manage to pass the ice region you will then encounter a labyrinth of pipes and ducts, only then you realise the danger has just begun. For the aliens incarnate will reveal themselves and you will be pitted against the most deadly foe ever known to man!

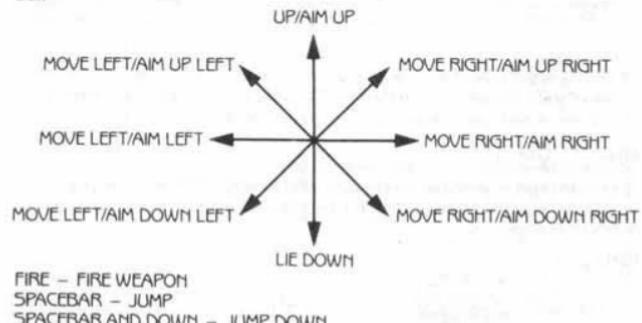
There is only one man who could ever hope to accomplish this mission his name... Lance Gryzor!

PLAYER SELECTIONS

ONE or TWO player options may be selected from the menu at the start of the game.

CONTROLS

Gameplay is controlled by a combination of joystick (Port two), and the Space Bar.



In addition, pressing RUN - STOP during play will PAUSE THE GAME. Once paused, a further RUN - STOP will abort the game, whilst any movement selection will allow it to continue.

STATUS and SCORING

An area at the top of the SCREEN displays scores, the number of lives remaining and information regarding your current weapons. A flashing weapon name denotes that you have RAPID-FIRE status and should you be able to obtain a BARRIER shield, this will flash faster as invulnerability time decreases. On tunnel scenes, a clock to the right of the playing area displays the time remaining. Going over the limit will lose a life.

An extra life is awarded at the end of each section, but no extra lives are awarded on a POINTS basis.

GAMEPLAY

The game is made up of three sections. In the first two sections you have to destroy the two outposts that the enemy have built. In the last section you have to destroy the enemy atmosphere processor and mother-ship. The first section comprises of three scenes. In the first you must fight your way along a scrolling landscape to the enemy base and blow a hole in the wall to gain entrance. In the second scene you must follow your map through heavily defended tunnels to the control room. In the third scene you must destroy the control room itself.

The second section is laid out in a similar way to the first as you endeavour to destroy the second, stronger, enemy outpost.

The third section comprises of two scenes. In the first you must fight your way through the atmosphere processing plant to reach the enemy mother-ship. In the second you must fight your way to the heart of the ship and destroy it. On your way you will encounter weapons stores/carriers, when these are shot they release a 'weapon's capsule'. Running over this will give you the weapon contained within. The four extra weapons available above your standard rifle are -

1. rapid fire
2. scatter gun (fires in three directions)
3. laser gun
4. barrier (makes you invulnerable for a short time).

HINTS AND TIPS

- ★ Learn where to pick up better weaponry.
- ★ Certain characters in the tunnel may yield weapons if shot.
- ★ Disable "scatter cannons" first on the static screens.
- ★ Shoot everything!

GRYZOR

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

CREDITS

Programmed by Colin Porch and David Blake
Graphics by Steve Wahid
Music by Martin Galway
Produced by D.C. Ward
©Konami
©1987 Ocean Software Limited

TARGET RENEGADE

He's back—meaner, tougher and thirsting for revenge!

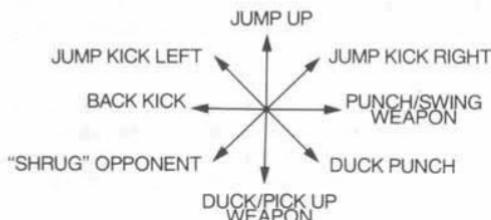
Matt, your brother, investigating the nefarious dealings of "Mr Big", is caught in the act. The gangland boss meted out his punishment in the usual gruesome style and now your heart pounds as you consider your alternatives. "An eye for an eye"—the phrase batters your sub-conscious—the plan is set—you move into action and make your way through the various levels to your final confrontation. The types of opponents you encounter on each level vary greatly, so a strategy must be learned if you are to succeed. Everyday objects may be used as weapons, but don't lose them as they can be used against you!

Simply, your objective is to survive through the five stages to your confrontation with Mr. Big. Vengeance can be yours—if you live!

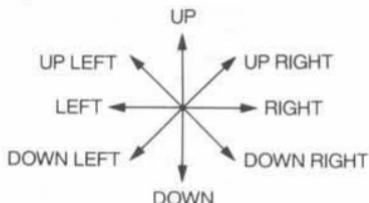
CONTROLS

The game is controlled by Joystick in Part 1.

With fire button pressed.



Without fire buttons pressed.



Press the commodore key to pause the game.

GAMEPLAY

This game takes place in the seedy city of Scumville. You have five environments to progress through each of which is harder than the last. In each scene you will encounter a different type of villain who will try and subdue you in a variety of lethal fashions and at the end of each level is a doorway leading to the next scene. By a combination of punching, kicking and using weapons that can be found on the ground you must fight your way through to the final confrontation with Mr. Big. Weapons can be obtained by subduing an opponent who is carrying a club or simply by picking up an item from the ground.

Scene 1 – Multi-storey car park

Here you will meet a gang of motor cyclists who will attempt to either run you over or strike you with their weapons. The mounted cyclists must first be kicked off their bikes, but this will only render them unconscious for a very short time. Beware too, of the members of the gang and their friends who will creep up on you unawares in their attempt to smash you.

Scene 2 – Seedy Street at night

You will be confronted by the "ladies of the night" who will try to beat you in the most unladylike manner. Additionally, the lady's "boss" will be on hand to make sure you are not victorious. Armed with a gun, and a limited number of bullets, he will attempt to shoot you and you must take evasive action until his ammunition has run out, then you can attack him man to man.

Scene 3 – The Park

Here, a number of undesirable skin-heads, will attempt to beat you to a pulp. Pure punching, kicking etc is the only way you will be able to progress to the next level.

Scene 4 – The Shopping Mall

The Beasty Boys are in town and some of their most ardent fans have congregated in the shopping mall, aware that your progress towards Mr. Big has almost reached its conclusion. Together with their canine friends they will attempt in a variety of ways to make sure this is your last level.

Scene 5 – The Bar

Before you are allowed to confront Mr. Big on his home ground, you must first subdue his vicious bodyguards who will stop at nothing to ensure you do not threaten their leader. (Warning – when you do

manage to overcome these thugs, Mr. Big himself is a major force to be reckoned with!)

STATUS and SCORING

The display panel at the bottom of the screen shows which level you are on, the players score, endurance level, number of lives remaining and the amount of time left. The eyes show the increasing damage you sustain throughout play.

You start the game with three lives—an extra life can be gained with a score of 50,000 points and thereafter another life for every 100,000 additional points. You can score between 200 and 2,000 points depending on the type of successful move you make.

HINTS and TIPS

- ★ Use weapons wherever possible – not only will they have a greater effect but will also give you a better points bonus.
- ★ The boss in Section 2 has a gun which will certainly prove lethal. Do not try and overcome him while he is shooting at you, but rather wait until his supply of bullets has run out and then attack him.
- ★ Eliminate your enemies before you progress.

TARGET RENEGADE

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software. All rights reserved worldwide.

CREDITS

Coding by David Collier

Graphics and design by John Palmer and Martin McDonald

Music by Gary Biasillo

Produced by D.C. Ward

©1988 Imagine Software

Imagine is a registered trademark.

PREDATOR

The first section of PREDATOR will now load into your computer memory, Cassette versions will load in stages, and you will see a variety of flashing colours around the screen as loading occurs. You will see on screen prompts if you need to START, STOP or TURN the cassette over at specific points.

Further sections of PREDATOR will be loaded automatically as you successfully guide Shaefer through the first section.

JOYSTICK AND KEYBOARD CONTROL NOTES...

You control Major Shaefer using a combination of joystick with keyboard, or keyboard only controls. (C64 players note that there is not a keyboard only option on the C64 version of Predator.)

Commodore 64 owners may use any C64 compatible joystick, with the joystick inserted into Port 2.

THE HUNT IS ON...

"A straightforward mission they said - 'top secret' - ha! Aren't they always!..."

But not this time.

"We gotta' rescue three Presidential allies and any surviving crew of a crashed chopper. That's easy enough. Those pen pushers could never get by in that jungle. Out there it's a fight for survival! And anyway, what were those stiff necks from Capitol Hill doin' in that neck of the woods anyhow? 'Top Secret' I'll bet!..."

But this time it's different.

"...They reckon some local guerilla force is gonna' make the rescue tough. Ha! At least it gives a bit more of a challenge to a mercenary like me. Me? I'm the meanest predator in the universe. I'll hunt'em high and low - I've got bullets stamped with their name and zip code!..."

But this time it's you that's hunted.

You play the part of Major Alan Schaefer, a seasoned military man heading up a crew on yet another straightforward, 'top secret'

mission. You've got to get your team in and out fast. You watch as your soul mates Dillon, Ramirez, Mac, Hawkins, Billy and Blain leap from the hovering helicopter and vanish into dense jungle. You take the rear guard. You soon find the crashed chopper with no sign of life. That's not surprising, but...something is odd here. Not quite sure what. No sign of your team either...

You find Hawkins first - or at least, what is left of him...what on earth could have done that to him?

At least his weapon is nearby - that might come in useful. Those guerillas put up sudden and hard ambushes, but with your reflexes they are easily beaten.

A swarm of vultures attack - they've been preying on something just ahead. You can't believe your eyes - Green berets strung up from trees, stripped of skin!

Something is definitely wrong out here. No guerilla force has done this, that's for sure. Where the hell have your team got to?

A cool bead of sweat trickles down the side of your head.

It's sinister - and all the time, as you cautiously creep deeper into this jungle...you get the feeling....the feeling that you're being watched...

It's gonna' take all of your survival skills to outwit whatever it is that's lurking out there...and perhaps a small nuclear device.

PREDATOR OPTIONS...

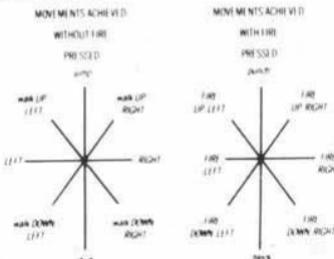
Once Predator is loaded, you'll see a menu page listing your available gameplay options.

You may now select from your options, described below, which vary depending upon the version of Predator that you are playing.

Start Game

When you select this option, the game will begin. Pressing the FIRE BUTTON on a selected joystick has the same effect.

Joystick Controls



Keyboard Function Keys

May be used in conjunction with keyboard or joystick controls

Throw GRENADE (short throw) (SPACE BAR)

Throw GRENADE (long throw) (SHIFT)

Pick up/drop ITEM (RETURN) or (ENTER)

Keyboard Control Keys

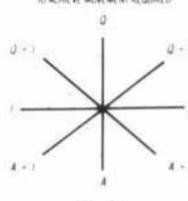
You may select one of two layouts when the game begins. These are shown below. Refer to the Joystick Controls for details of the movements available.

(Note: Two letters separated by a + symbol indicates that these keys must be pressed simultaneously).

Keyboard (1) OPTION:

KEYBOARD KEYS:

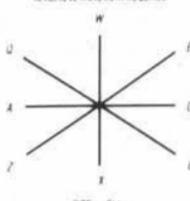
TO ACHIEVE MOVEMENT REQUIRED:



Keyboard (2) OPTION:

KEYBOARD KEYS:

TO ACHIEVE MOVEMENT REQUIRED:



PREDATOR - HINTS ON PLAYING

When you select START GAME, the helicopter will hover, giving your team mates enough time to slide down a rope and dash into the jungle. Soon you'll appear, as Major Alan Schaefer, dressed in combat gear and ready for action. From here on, it's up to you.

Take each step with great caution, remembering you're in uncharted jungle, where anything can happen. And it will!

At the top of the screen, a display shows the number of lives you have remaining, with an energy level beneath. When the display shows no lives and no energy...it's over for you!

The weapon you currently have is shown in the centre at the top of the screen, together with its ammunition level. You may drop this weapon and pick up another if you find one on your mission.

Several different arms may be found, together with spare ammunition. Choose and use your weaponry with great caution.

You'll find more of your team as you progress further into the jungle - nearly all horribly mutilated. Remember, survival is the name of the game, so look at any weapons you may find of theirs and decide if you'll need to swap for your current one.

If you manage to survive longer than your team mates obviously have, you'll need to make the best use of the jungle elements in order to outsmart your enemy. Bullets won't solve all of your problems in this neck of the woods!

Grenades, which are also shown at the top of the screen, are bound to come in useful if you find yourself helplessly ambushed. You start the game armed with three of them.

Remember that strange rustle in the bushes? You, hear it every now and again but can see nothing. Well, there is something out there and it is most definitely after you. It can track you, using its heat detecting eye sight, and every now and again, the screen will change colour, and you will appear to glow. This is the creature's viewpoint of you running through the jungle. Beware, it's on to you! A triangle will form on the screen - this is the crosshairs of the creature's weapon. If you get caught within this triangle, you'll be killed...unless you can outwit the creature, of course...

An overall score is shown in the display at the top of the screen together with a clock. Your objective is to try to complete your

mission within the allocated time, that is, before the clock reads 00:00!

This is no mission for the faint hearted. The chances of survival are pitiful, even for you. We strongly recommend that you don't do it.

Predator

presented by

Activision (UK) Limited

Copyright 1987 Twentieth Century Fox Film Corporation.

All Rights Reserved. Trademarks owned by Twentieth Century Film Corporation
and used by Activision (UK) Limited under authorization.

Game designed by System 3

C64 Graphics by Hugh Riley

Coding, Music and all other Graphics by Source

Players Guide by E.M. Dean

LAST NINJA

After two hundred years of Fujiwara Clan rule, whose lifestyle was the most extravagant of any Shogunate, the farmers and common men decided to leave their homes and travel to the Togakure mountains where they established the Ninjutsu, The Mystic Shadow Warriors.

Four centuries later the Ninjutsu had become the most feared warriors of their day, feared by even the powerful Samurai. Their mastery of weapon craft and mind control ensured swift and complete victory over their enemies from the years of arduous training that forged mind and body into a death-dealing machine. Kunitoki, the evil Shogun of the Ashikaga Clan, has long envied the powers of the Ninja brotherhood and would do anything to acquire their knowledge. To this end he has sworn an oath to their total destruction.

Once every decade all Ninjutsu must travel to the Island of Lin Fen where they pay homage to the Shrine of the White Ninja and receive further teachings from the Koga Scrolls.

Seizing the opportunity Kunitoki summoned forth all the spirits from the depths of the Nether World and flung their full force against the amassed Ninjutsu. None escaped the wrath of Kunitoki.

Nothing stood in the way of the Shogun achieving his ultimate goal, the knowledge of the Ninja. He set sail for the Island of Lin Fen with an elite force of his Palace Guards and Samurai officers to begin the arduous training of his troops and thereby creating a new era of Ninja under his control.

Unknown to Kunitoki, Armakuni, the last Ninja, had escaped his wrath. When all his brethren had left for the pilgrimage he had been ordered to stay and guard the Bunkinkan Shrine. This tradition had existed since the dawn of the Ninja as a safeguard should any natural disaster befall the brotherhood when it amassed at Lin Fen.

Armakuni was not pleased he had been left alone for he was to be granted the next level of honour at the reading of the scrolls: now he would have to wait.

Word soon reached Armakuni of the unnatural disaster that had

slain his brothers and gathering all his courage he swore to wreak a terrible and bloody revenge on the Shogun and all his followers.

The island of Lin Fen is a natural fortress with unassailable cliffs surrounding its coast. Having visited the Island when he was a young acolyte he knew the secret passage that would lead him to the Palace of Lin Fen.

CASSETTE

Leave the 'PLAY' key depressed after the first section has loaded as following sections will load automatically. Follow screen instructions when to insert second cassette (PART 2).

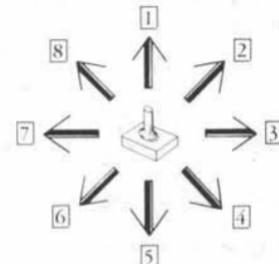
DISC

You will be informed on screen when you must turn the disk over, or insert second disk (PART 2). When you have done so press the fire button on your joystick.

GAME CONTROL

The game can only be played using a joystick. This should be plugged into the rear port, port 2, on the Commodore 64/128.

In order to create better player realism in the game we have developed a 'Relative Movement' technique of joystick control and recommend that first time players familiarise themselves thoroughly with joystick control before venturing too far into the game.



The main movement of Ninja is activated by pushing the diagonal positions 2 4 6 and 8. All movements are relative to the way the character is facing on the screen, for example; if Ninja is facing away from you, up screen, then pushing 2 will make him move forward (up screen). To turn Ninja around you need to roll through the joystick switches. For example; if you are facing direction 2 and you wish to turn around then you should move the joystick through positions 2 through 8 to 6 (you can of course go the other way as well) - this turns Ninja through 180 degrees.

Should you only wish to turn 90 degrees then stop at position 8. Pushing the joystick in the opposite direction to the way Ninja is facing makes him walk backwards. The prime joystick positions 1 3 5 and 7 cause Ninja to move across the road, this is used for precise positioning on the pathway.

Following is a list of all joystick functions used in the game:

NO WEAPON WITHOUT FIRE BUTTON PRESSED

- 2 4 6 8 Relative forward/backward prime movement
- 1 3 5 7 Cross width of pathway

NO WEAPON WITH FIRE BUTTON PRESSED

- 2 4 6 8 Crouch, search and block opponents blows
- 1 3 7 Punch
- 5 Kick

HOLDING STAFF OR SWORD WITH FIRE BUTTON PRESSED

- 2 4 6 8 Block opponent's blows, crouch and search
- 3 Stab forward with weapon
- 7 Slash across opponent with weapon
- 1 Slash across neck
- 5 Kick

HOLDING NUMCHUKAS WITH FIRE BUTTON PRESSED

- 2 8 Spin 'chucks to increase power
- 4 6 Block opponent's blows crouch and search
- 3 Forward strike with weapon
- 7 Slash across opponent with weapon

- 1 Punch
- 5 Kick

HOLDING SHURIKEN WITH FIRE BUTTON PRESSED

- 2 4 6 8 Crouch down and search
- 3 7 Throw Shuriken
- 1 Punch
- 5 Kick

SPECIAL FEATURES

At anytime you can make Ninja somersault in any forward facing direction.

To make Ninja somersault you should press the fire button while running forward. The distance you will somersault is controlled by which forward direction you use. For example, if Ninja is facing Direction 2 when moving and you press the fire button, Ninja will jump a middle distance. If you were pushing in Direction 1 then Ninja will somersault a long distance. Finally, going in Direction 3 Ninja will jump a short distance.

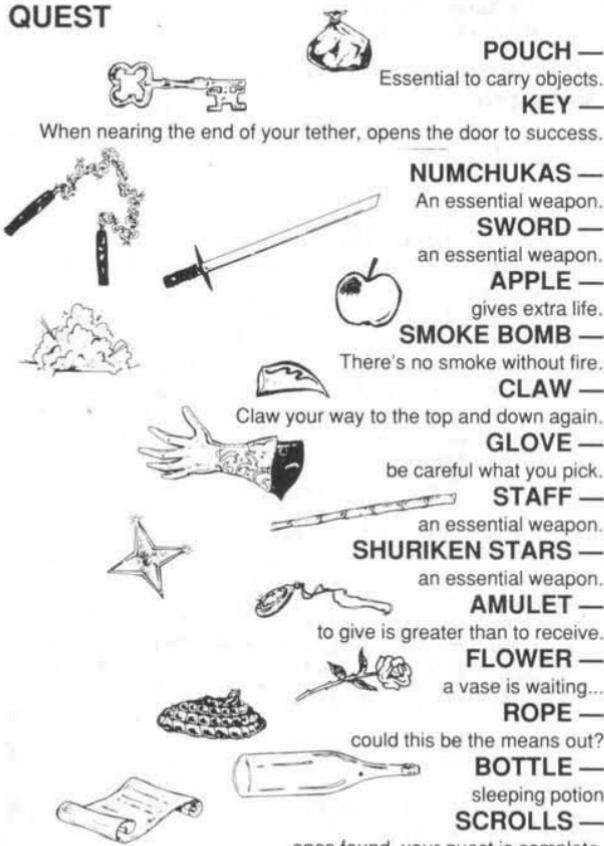
It is recommended that players practice the somersault, especially the distances covered by using different joystick positions as mastery of this feature is essential to overcome certain hazards in the game.

With the fire button pressed, the diagonal positions on the joystick have special multi-functions. First, there is the standard crouch. This is used when ducking out of the way or to inspect an area when searching for items. It is also used to pick up things once they are located. To do this you must position Ninja in such a way that when Ninja's hand is outstretched it should be touching the object in order to pick it up.

There are certain hazards that will require you, to somersault in order to overcome them, for example, jumping from one log to another. When in this situation, do not move, press the fire button, and whilst keeping it pressed push the joystick in the direction you wish to somersault.

As mentioned earlier, it is important that players become competent with the joystick controls in order to gain full enjoyment from and be successful in this game.

OBJECTS TO BE DISCOVERED IN YOU QUEST



POUCH —
Essential to carry objects.

KEY —
When nearing the end of your tether, opens the door to success.

NUMCHUKAS —
An essential weapon.

SWORD —
an essential weapon.

APPLE —
gives extra life.

SMOKE BOMB —
There's no smoke without fire.

CLAW —
Claw your way to the top and down again.

GLOVE —
be careful what you pick.

STAFF —
an essential weapon.

SHURIKEN STARS —
an essential weapon.

AMULET —
to give is greater than to receive.

FLOWER —
a vase is waiting...

ROPE —
could this be the means out?

BOTTLE —
sleeping potion

SCROLLS —
once found, your quest is complete.

GAMEPLAY

Below are some basic hints and tips that will help you on your quest through the realm of The Last Ninja. Remember, as with all great adventures, things may not be what they seem and we have not given away too much.

The following points apply to all the different locations. It is important to make a detailed map of each section, this is essential because of the structure of the mazes and also to keep a record of where you find useful objects.

Finding weapons and objects is essential to your success. You will be told to collect many of the items when you visit a shrine or drink from a fountain of knowledge. When you are told to collect an item it is usually to be found on the following screen.

To collect an object or weapon, search around the screen by crouching down and trying to pick it up. Once collected the object can be used at the appropriate time and place. Press F3 or F5 or toggle through the object you wish to use. Press the SPACE BAR to select the weapons you have found. Press F7 to pause.

Most locations have a major hazard to prevent you continuing your quest and are usually near the end of a section. Sometimes there might be more than one.

It is important that you search screens thoroughly as there may be objects lying around that you haven't been told to collect, e.g. on top of rocks etc.

The following are specific features of each location:

- 1. WILDERNESS** Many of the objects you will need for successful completion of the game are in this section. It is important that you, search all the screens.
- 2. WASTELANDS** More objects are located here and you must also conquer the Lin Fen mountain range.
- 3. PALACE GARDENS** There are quite a few hazards around apart from the ever increasing number and ferocity of guards.
- 4. DUNGEONS** You are inexplicably drawn into this place of nightmares...the worst of which is trying to find your way out again.
- 5. PALACE, LOW LEVEL** Getting into the palace is your first problem, a small problem compared to what comes later.
- 6. PALACE, THE INNER SANCTUM** You are now close to your

final goal although it is hidden from sight. Here you can explore the Shogun's private rooms and wonder at the great sights.

The following are specific features of the game.

THE STATUS AREA

This is broken into sections. First, wounds. This shows how effectively you are combating your opponents. Secondly, the collect/found/using display. This tells you what you need to collect, when you have found it and, in the case of weapons, the current weapon you are using. In the bottom section of the status area there is your overall energy reserve. Next to that are the weapons you have available.

LIVES

You begin play with three lives for Section 1. If you manage to find an apple this will give you an extra life. If you start Section 2 with only one life then you, will receive another immediately. You also have the opportunity of trying to find another apple. You will not automatically receive any further lives in the later sections but there will be apples to be found giving you one extra life each.

INVULNERABILITY

In order to overcome certain hazards you will have to use Ninja Magic. This takes various forms, some of which you cannot see as they are hidden behind trees, rocks, in containers like boiling pots or they might quite literally be right under foot. This magic is picked up in the same way as any other object but nothing will be displayed in the Found Status Area. Instead, Ninja may display certain peculiarities but these are only short lived.

Finally, all the guards you will encounter are out to kill and they will use lots of different weapons. There is nothing to stop you using any weapon in your arsenal against any guard but you effectiveness is increased if you use the same weapon as your opponent.

KARNOV

KARNOV, the fire-breathing Russian, is seeking the lost Treasure of Babylon. He runs, swims, jumps, climbs and even flies through nine levels of absorbing gameplay. Countless bizarre monsters are out to stop him — can YOU help him reach the treasure and defeat the evil Wizard Ryu?

Karnov is based on the original DATA EAST arcade hit.

CAN KARNOV SAVE THE WORLD?

The story of Karnov's legendary quest begins peacefully enough in the small village of Creamina, located roughly in the middle of that vast expanse of land known as the Russian Steppes, otherwise known as Wunderland. Jinborov Karnovski, better known more simply a Karnov by his friends, had returned to the village after a lifetime of travelling the country as a circus strongman. Old Karnov was looking forward to a quiet life, with the biggest excitement being an evening telling tales of his circus exploits days at the local tavern. Little did he know, but his adventures were far from over. He was about to embark on a new journey that would test his enormous strength to the full!

Only a few of the village's oldest inhabitants knew Creamina's secret. This ramshackle collection of buildings was the hiding place of one of the world's most awesome treasures. The treasure of Babylon had been hidden away from the world in Creamina for centuries, protected by the Forces of Light. Legend had it, so the Elders said, that a great evil would visit the world if the Treasure fell into the wrong hands. But they felt that the treasure was safe — after all Creamina was the last place anyone would look for a treasure.

They were right. Creamina was the last place Ryu, an awesome and evil wizard, looked for the Treasure of Babylon. After thousands of years searching the world for this ancient artifact, his spies had at last reported its location. Surrounded by his demonic minions, the great wizard hit Creamina like a hurricane and made off with the Treasure of Babylon. But he wasn't finished. To punish the villagers of Creamina he left behind an assortment of monsters to terrorise those who had dared to hide the treasure from him.

Karnov knew that only he had the power to defeat Ryu and return the treasure to its hiding place. After all, not everyone in Creamina could breath fire like he could! Cursing his strange talent, and his luck, Karnov set out to find a way through the monster infested countryside, seeking the fragments of a long lost map to guide him on his way. he knew he had to seek out and defeat Ryu and regain the Treasure of Babylon, otherwise the world was doomed!

MULTI-LOAD INSTRUCTIONS

Karnov is a multi-load game, with each of the nine exciting levels being loaded as you complete the previous one. This means that to enjoy continuous play you MUST keep your Karnov cassette in your data cassette player, or your Karnov disk in you disk drive, at all times during a session with the game. On screen prompts will appear when you complete a level, telling you what to do next. When loading cassette versions of the game you will be prompted to turn over the tape, rewind fully and load Level One. When killed you will be asked to rewind the tape and load Level One.

ICONS AND HOW TO USE THEM

There are 11 items to be collected:

'K's: 50 of these are needed to gain an extra life.
Apples: These will give you much needed extra fire power. The remaining nine items are icons that may be collected and saved for use later in the game. When collected, they will appear in windows at the bottom of the screen. The first five icons in the inventory will highlight alternately as you move Karnov left or right. If you wish to select a specific icon you, must adjust Karnov's position on screen until the one you want is highlighted. Then press the 'Y' key (all versions).

Boots: These double Karnov's jumping power and help him run faster.

Bombs: Don't just use them to destroy Ryu's Monsters! These can also be used to destroy obstacles, like walls. They can also be stockpiled — but don't stand too close when you use one. You could blow yourself up!

Ladders: Use these to collect 'out of reach' icons.

Boomerangs: These give Karnov extra attacking power. Jump up to catch it so you can use it again.

Flames: These give Karnov superior firepower for a limited time.

The last four icons will become available to you at the appropriate time.

They are as follows:

Wings: for flying!!!

Swimming: Allows you to swim faster.

Helmet:

Mask of Perception: This will flash when invisible icons are on screen.

Pressing 'Y' will make them visible.

Trolley: Use this for downhill travel. It kills all monsters in its path.

Remember many items will be out of view, so explore your surroundings and choose your route with great care, because now you are on your own.

QUICK CONTROL GUIDE

Jump/Climb up :

Down/Climb Down /

Left Z

Right X

Use selected icon Y

Pause RUN/STOP

Reset Game RUN/STOP & RESTORE

Fire Space

Or joystick, Port 2

Chargement

Mettre la cassette dans votre magnétophone Commodore, côté imprimé sur le dessus, tout en s'assurant qu'elle est bien réembobinée au début. Vérifier que tous les fils sont bien branchés. Appuyer simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Le message devrait apparaître sur l'écran dès que vous aurez appuyé sur la touche PLAY de votre magnétophone. Ce programme se chargera automatiquement. Pour charger un C128, taper GO 64 (RETURN), puis suivre les mêmes instructions que pour le C64. Une fois le chargement effectué, appuyer sur le bouton FIRE pour commencer.

N.B. Si plusieurs titres se trouvent sur l'une ou l'autre des faces de la cassette, arrêtez toujours la bande après que le chargement du premier jeu se soit effectué. Pour procéder au chargement des jeux suivants, remettez l'ordinateur au point de départ et suivez les instructions de chargement précédentes. Afin de vous permettre de repérer la position des jeux pour un usage ultérieur, nous vous conseillons de vérifier que le compteur du magnétophone a été remis à zéro au démarrage de la bande.

Disquette

Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche, placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez LOAD "",8,1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le programme se chargera automatiquement.

PLATOON

La première victime de la guerre, c'est l'innocence

Les sections du jeu sont les suivantes:

- Chargement 1 – Jungle 1 et village
- Chargement 2 – Réseau de Tunnels et Blockhaus
- Chargement 3 – Jungle 2 et Abri de tireur

Sur la face A de la cassette se trouvent des données communes qui sont chargées en mémoire puis les sections 1, 2 et 3 se chargent successivement à la suite de ces données. Si vous perdez (à la section 2 ou 3) et devez recommencer, il n'est pas nécessaire de charger de nouveau les données communes; tournez simplement la cassette sur la face B et chargez la première section (pour procéder à cela, rembobinez la face B de la cassette et chargez les sections comme indiqué précédemment). Ces informations sont également contenues dans les messages affichés à l'écran que vous devez suivre en permanence.

COMMANDES GENERALES

On dispose des options habituelles avec levier au Port 2: HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE et FEU. On utilise la BARRE D'ESPACEMENT pour lancer des grenades.

- M – fonction "musique"
- O – fonction "sans musique" (effets sonores seulement)
- RUN/STOP – Abandon du jeu

Vous êtes une jeune recrue dans une section de cinq qui se trouve en territoire ennemi. Peu préparé aux défis à venir, vous vous apercevez soudain qu'il vous faut survivre non seulement aux épreuves physiques mais aussi rester sain d'esprit malgré des horreurs et des injustices de la guerre.

Amesure que le jeu progresse il vous faut triompher des éléments hostiles dans les différents environnements qui se présentent à vous et finalement survivre en gardant votre raison et votre moral intacts. Cette épreuve comporte six sections, dans chacune vous devrez faire face à un problème plus ardu que le précédent. Comme dans toute guerre, il y aura des victimes, mais la première victime sera l'innocence de ce soldat jeune et naïf.

LE JEU

SECTIONS 1 et 2 – LA JUNGLE et LE VILLAGE

Vous devez conduire votre Section au cœur de la jungle Vietnamienne et finalement au village. Une fois arrivé, vous fouillerez les huttes à la recherche d'objets utiles et vous trouverez finalement dans l'une des huttes une trappe qui vous conduira à un réseau de tunnels souterrains.

La jungle contient de nombreux dangers tels que patrouilles armées, fils tendus reliés à des pièges et guet-apens où sont postés de redoutables tireurs embusqués. Durant votre parcours demeurez attentifs car vous trouverez à un certain moment une boîte d'explosifs laissée par une Section précédente et vous devez la ramasser avant d'atteindre le pont. Il faut le faire exploser afin d'épêcher une importante patrouille de suivre votre section (et effectivement de la décliner). Pour détruire le pont vous disposez du TNT mentionné un peu plus haut, l'explosif se pose automatiquement quand vous traversez le pont.

Vous pouvez prendre et utiliser la nourriture, les munitions et les médicaments laissés par la guérilla ennemie. Pour obtenir de meilleurs résultats, distribuez équitablement ces réserves entre les soldats de votre section.

Liste des objectifs de cette section du jeu

1. Trouver les explosifs
2. Trouver le pont
3. Placer les explosifs sur le pont
4. Trouver le village
5. Fouiller les huttes à la recherche d'une torche et d'une carte
6. Trouver la trappe

COMMANDES

Vous contrôlez un homme à la lois à l'aide de votre levier.

HAUT	— SAUT/MONTÉE/ENTREE DANS LA HUTTE/EXAMEN DE L'OBJET
GAUCHE	— MARCHE VERS LA GAUCHE
DROITE	— MARCHE VERS LA DROITE
BAS	— PLONGÉON/DESCENTE/DEPART DE LA HUTTE
FEU	— TIR
BARRE D'ESPACEMENT — TIR DE GRENADE	

N.B. Quand vous poussez le levier vers le haut, le choix entre saut et montée est déterminé par la présence ou l'absence d'une sorte placée au-dessus de vous. Le même principe s'applique quand vous poussez le levier vers le bas. L'option EXAMEN DE L'OBJET n'est disponible que lorsque vous vous trouvez à l'intérieur d'une hutte et en face de l'objet requis.

COMMODORE SEULEMENT

Les touches F1 et F7 font apparaître le PANNEAU DE STATUT qui vous permet d'examiner l'état de votre section et de transférer le contrôle à un autre soldat. Ceci est obtenu en poussant le levier vers HAUT, BAS et en appuyant sur FEU.

STATUT ET SCORE

MORAL

Ceci vous donne une indication collective de l'état de votre section. Le moral baisse chaque fois qu'un membre de votre section est blessé et quand un villageois vietnamien sans armes est tué. Quand le moral est à zéro, votre section est inopérante et le jeu est terminé. Le moral peut être remonté en collectant de la nourriture et des médicaments.

COUPS

Chaque fois qu'un des membres de la section est blessé, il collecte un COUP. Quand il aura collecté quatre COUPS, il mourra et ceci apparaîtra sur le panneau de statut comme "retiré de l'action". Quand les cinq membres de la section sont morts, le jeu est terminé.

MUNITIONS

Nombre de grenades restantes.

Quantité de munitions restantes.

Celles-ci peuvent être augmentées en collectant les munitions laissées aux alentours.

SCORE

Vous augmentez le score en vous débarrassant des soldats ennemis, en collectant les objets utiles et en détruisant le pont ainsi que toutes les trappes. Un gros bonus est obtenu quand cette partie du jeu est terminée en fonction du nombre de membres actifs de la section restants.

CONSEILS UTILES

* Faites attention aux ennemis sautant des arbres au-dessus de vous ou surgissant hors des trappes situées à vos pieds; une grenade bien placée détruira ces derniers.

* Quand un membre de votre section est gravement blessé (c.à.d. ayant reçu deux coups ou plus), transférez le contrôle à un autre soldat afin de faire en sorte que le plus de membres possible de votre section survivent.

* Quand vous êtes sur le point de ramasser de la nourriture ou des médicaments, passez-les au membre de votre section qui en a le plus besoin.

* Afin de pouvoir la terminer il est conseillé d'établir une carte de cette partie.

SECTION 3 — LE RESEAU DE TUNNELS

Laissez le reste de la section dans le village, vous vous portez volontaire pour descendre par la trappe qui vous fera accéder au système de tunnels souterrains. Vous possédez déjà une torche et une carte qui vous permettent de trouver votre chemin tel que cela est indiqué à la droite de l'écran et votre position est indiquée par une flèche qui est dirigée droit devant vous.

Attention — Les tunnels sont remplis de membres de la guérilla qui doivent être abattus sur place. Ils apparaissent en général au com d'un tunnel mais certains d'entre eux ont la détestable habitude de parcourir en nageant les eaux du tunnel et de surgir juste devant vous... c'est le moment de sauter sur votre couteau ! Le tunnel contient également un certain nombre de pièces dans lesquelles vous trouverez des objets utiles tels que des boîtes de la Croix Rouge (pour traiter un de vos "COUPS") et des munitions. Pour la prochaine section il est également indispensable que vous trouviez deux boîtes de fusées éclairantes et un compas (comme auparavant, quand vous entrez dans une pièce, vous pouvez vous retrouver face à face à un membre de la guérilla ou il est même possible qu'une des boîtes soit piégée).

COMMANDES

Vous contrôlez vos mouvements et le déplacement du réticule (visée du fusil).

Il y a trois modes de commande:

HAUT — (A) Déplacez-vous vers l'avant / (B&C) Déplacez le réticule vers le haut

GAUCHE — (A) Faites tourner à gauche / (B&C) Déplacez le réticule vers la gauche.

DROITE — (A) Faites tourner à droite / (B&C) Déplacez le réticule vers la droite.

IAS — (B&C) Déplacez le réticule vers le bas.

FEU — (A&B) Tir < Examen de l'objet.

COMMANDE MODE A

Lors du parcours des tunnels. Quand un ennemi apparaît, la commande passe en mode B.

COMMANDE MODE B

Lors du déplacement du réticule dans les tunnels. Placez-le par dessus votre cible et appuyez sur FEU.

Si vous la touchez, la commande repassera en Mode A.

COMMANDE MODE C

Quand vous entrez dans une pièce, déplacez le réticule et appuyez sur FEU pour examiner les objets. S'ils sont nécessaires, ils sont pris automatiquement. Pour quitter la pièce, appuyer sur FEU en ayant placé le réticule sur l'icône de sortie (en bas et à droite).

STATUT ET SCORE

MORAL

Ceci vous donne une indication collective de l'état de votre Section. Le moral baisse chaque fois que vous êtes blessé. Quand le moral est à zéro, votre section est inopérante et le jeu est terminé. Le moral peut être remonté en collectant de la nourriture et des médicaments.

COUPS

Chaque fois que vous êtes blessé, vous collectez un COUP. Quand vous aurez collecté quatre COUPS, vous mourrez et le jeu sera terminé.

MUNITIONS

Nombre de munitions restantes

SCORE

Celui-ci augmente à chaque fois que vous sortez vainqueur d'une confrontation avec le Viet Cong, quand vous trouvez des objets utiles et découvrez la sortie.

CONSEILS UTILES

* Dans cette section il n'y a pas de villageois, on suppose donc que tout le monde est un ennemi.

* Fouillez toutes les pièces et souvenez-vous de l'endroit où se trouve les boîtes piégées.

SECTION 4 — LE BLOCKHAUS

Après avoir trouvé la sortie du réseau de tunnels, vous vous retrouvez dans un trou de traileur. La nuit est tombée, vous êtes fatigué et vous ne connaissez de façon précise ni le terrain ni la position de l'ennemi, vous décidez donc de rester dans le trou de traileur jusqu'à ce que la confirmation vous arrive du camp de base. Malheureusement, un groupe de la guérilla a plus ou moins repéré votre position et ils ne vont pas hésiter à attaquer. Vous disposez de votre mitraillette et d'une réserve de fusées éclairantes qui vous permettent d'éclairer le ciel nocturne afin de voir se profiler la silhouette de l'ennemi à l'horizon, mais soyez prudent, vos réserves et la durée de l'illumination sont toutes les deux limitées. Vous devez vous assurer que vous tirez sur chaque homme que vous voyez car l'éclat sortant de la bouché de votre arme révélera votre position et n'importe lequel des guérilleros restant pourra facilement vous trouver et vous tirer.

COMMANDES

Le levier déplace la visée du fusil. On procède au lancement d'une fusée éclairante en plaçant la fusée du fusil au-dessus de la bouche du fusil (en bas à droite) et en appuyant sur feu.

HAUT — DEPLACE LE RETICULE VERS LE HAUT

IAS — DEPLACE LE RETICULE VERS LE BAS

GAUCHE — DEPLACE LE RETICULE VERS LA GAUCHE

DROITE — DEPLACE LE RETICULE VERS LA DROITE

FEU — TIR

STATUT ET SCORE

MORAL

Ceci vous donne une indication collective de l'état de votre Section. Le moral baisse chaque fois que vous êtes blessé. Quand le moral est à zéro, votre section est inopérante et le jeu est terminé.

COUPS

Chaque fois que vous êtes blessé, vous collectez un COUP. Quand vous aurez collecté quatre COUPS, vous mourrez et le jeu sera terminé.

MUNITIONS

Nombre de munitions restantes

Nombre de fusées éclairantes restantes

SCORE

Vous augmentez votre score en tirant sur les attaquants.

CONSEILS UTILES

* Tirez immédiatement sur les attaquants.

* Économisez vos munitions et vos fusées éclairantes en lançant ces fusées régulièrement et en éliminant chaque attaquant par quelques tirs bien ajustés – et non un long tir de barrage peu précis.

SECTION 5 — LA JUNGLE

Après avoir passé une épouvantable nuit blanche, vous partez à la recherche du sergent Elias – votre chef de section. Vous rencontrerez le Sergent Barnes qui vous apprend que Elias est mort, tué dans un combat. Cependant, peu de temps après vous apercevez au loin Elias bien vivant et poursuivi sans relâche par des membres de la guérilla. Sous vos propres yeux, votre Sergeant est abattu par une pluie de balles et à ce moment-là vous perdez un peu plus de votre innocence et votre raison commence à vaciller. En repensant aux informations données par le Sergeant Barnes, vous vous rendez compte que c'est lui qui est en fait responsable de façon indirecte de la mort d'Elias car il ne l'a pas aidé.

Avant que vous ayez eu le temps de récupérer complètement vos esprits, vous entendez des craquements provenant de la radio – un message du Général. Un raid aérien est prévu à dix heures précises, cela signifie que la partie de la jungle où vous trouvez en ce moment va être arrosée de napalm dans deux minutes car elle est infestée de membres de la guérilla. Cela vous donne tout juste le temps d'atteindre une zone plus sûre et de vous mettre à l'abri de l'attaque adverse. On vous a donné les repères au compass d'un endroit sûr particulier et vous devez vous y rendre immédiatement.

COMMENT JOUER

Le compas (en haut et à droite) indique la direction qui se trouve devant vous et pointe toujours vers le Nord. Chaque écran représente une portion de la jungle où vous vous trouvez. Courrez vers le haut de chaque zone en évitant le feu du Viet Cong, les tireurs embusqués et autres dangers tels que les fils de fer barbelés et les mines à démineurs. Vous pouvez emprunter plusieurs chemins à travers la jungle, certains vous permettront d'atteindre votre destination dans les temps, d'autres non.

COMMANDES

Utilisez le levier pour manœuvrer votre homme autour des obstacles tout en évitant le tir de l'ennemi. Tournez à droite ou à gauche en haut de chaque zone.

GAUCHE — DEPLACEMENT A GAUCHE

DROITE — DEPLACEMENT A DROITE

HAUT — DEPLACEMENT VERS LE HAUT DE L'ECRAN

BAS — DEPLACEMENT VERS LE BAS DE L'ECRAN

FEU — TIR

CONSEILS UTILES

* Trouvez le chemin le plus rapide et utilisez-le à chaque fois. Bougez sans arrêt car le tir de l'ennemi est braqué sur vous.

* Afin d'être dans les temps, il vous faut négocier rapidement certains écrans. D'autres écrans plus difficiles peuvent être abordés après que vous vous soyez débarrassé de tous les attaques en vue.

SECTION 6 — L'ABRI DE TIRAILLEUR

Une fois que vous avez atteint la zone que l'on vous a indiquée comme sûre, vous trouverez le Sergent Barnes dans un abri de tirailleur. Il se rend compte des souffrances que vous avez à son sujet et à celui du Sergeant Elias et l'occasion lui semble idéale pour essayer de vous éliminer sans témoins et sans laisser de traces. Tapé dans son abri, il vous mitraille et vous lance des grenades. Ayant toujours présenté à l'esprit l'imminence du raid aérien et le désir de venger le malheureux Sergeant Elias, vous réalisez qu'il ne vous reste qu'une seule chose à faire. Vous devez faire sortir Barnes du blockhaus afin d'éviter le napalm. La protection dont dispose Barnes rend le mitraillage inutile et vous n'avez d'autre choix que d'attaquer de front à la grenade. Il vous faut en fait lancer cinq grenades directement dans l'abri. Vous trouverez une boîte de grenades au début de l'écran et vous devez les prendre immédiatement.

COMMANDES

GAUCHE — DEPLACEMENT VERS LA GAUCHE

DROITE — DEPLACEMENT VERS LA DROITE

HAUT — DEPLACEMENT VERS LE HAUT

BAS — DEPLACEMENT VERS LE BAS

FEU — LANCEMENT DE LA GRENADE

STATUT ET SCORE

Votre score augmente chaque fois que vous lancez une grenade droit sur l'abri de tirailleur de Barnes et quand vous l'éliminez (en admettant que vous surviviez jusqu'à ce moment là).

CONSEILS UTILES

* Bougez sans arrêt et ce pour les raisons déjà mentionnées.

* Saisissez vos grenades immédiatement.

Voici un jeu divertissant et passionnant. Son programme a demandé de nombreuses heures de travail et ce afin d'offrir une expérience de jeu maximum. Pour exploiter pleinement les possibilités offertes par ce jeu, lisez attentivement les instructions et suivez les messages à l'écran – vous ne mangerez ainsi pas un instant de l'action!

SON programme et sa représentation graphique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENÉRIQUE

Jeu conçu par Ocean Software Limited

© 1988 Ocean Software Limited

© 1987 Hendale Film Corporation. Tous droits réservés.

TRACKS OF MY TEARS de Smokey Robinson avec l'autorisation de B.M.G Records (U.K) Limited

Motown Record Corporation

COMMODORE

Programme de Zach Townsend

Graphique de Andrew Steigh et Martin MacDonald

Musique et Effets sonores de Jonathan Dunn

COMBAT SCHOOL

Rentrez le menton! Bombez le torse!

Vous venez de vous enrôler dans le corps d'élite de la marine -le meilleur des Etats-Unis. Une série d'épreuves dures, éreintantes et très éprouvantes sur le plan physique vous attend si vous voulez devenir un soldat de choc. Vous avez pour objectif de vous qualifier mais votre ardeur sera durement mise à l'épreuve car vous devez accomplir un stage d'entraînement des plus rude. Et cela risque de ne pas s'arrêter là! Si vous vous qualifiez, vous avez une bonne chance que l'on vous envoie remplir une mission cruciale — une mission qui testera vos capacités physiques jusqu'à la limite!

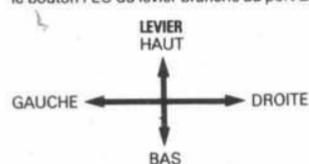
Votre ambition, c'est de vous qualifier, mais arriverez-vous seulement à survivre?

COMMANDES

Le jeu se joue seulement avec le levier, branché au port 1 pour le premier joueur — branché au port 2 pour le deuxième joueur.

ATTENTION:

Au début du jeu, vous pourrez sélectionner un jeu à un joueur en appuyant sur le bouton FEU du levier branché au port 1 et un jeu à deux joueurs en appuyant sur le bouton FEU du levier branché au port 2.



COMMANDES POUR LES DIFFERENTES EPREUVES

COURSE D'ASSAUT

Agitez le levier à gauche et à droite afin d'augmenter et de maintenir votre vitesse. Pour sauter par-dessus les murs et sur l'échelle horizontale, appuyez sur FEU; continuez à agiter le levier.

PREMIERE TRAVEE DE TIR

Pour contrôler votre curseur, utilisez les commandes haut, bas, gauche, droite et pour tirer, appuyez sur FEU.

LA COURSE DES AS

Agitez le levier vers le haut et le bas afin d'augmenter et de maintenir votre vitesse, déplacez le levier à gauche ou à droite pour vous déplacer vers la gauche ou vers la droite. Pour sauter par-dessus n'importe quel obstacle, appuyez sur FEU.

DEUXIEME TRAVEE DE TIR

Bougez le levier vers la gauche ou la droite afin de déplacer votre homme dans la bonne direction et tirez en appuyant sur FEU.

BRAS DE FER

Agitez le levier à gauche et à droite afin d'accroître et de maintenir une puissance maximum.

ATTENTION:

(ORDINATEUR AMSTRAD SEULEMENT) Si dans un jeu à deux joueurs, les leviers ne sont pas utilisés, le premier joueur devra durant cette épreuve contrôler son concurrent avec les touches O et P. Le deuxième joueur contrôlera le sien avec les touches Z et X.

TROISIEME TRAVEE DE TIR

Bougez vers la droite ou la gauche afin de déplacer votre curseur dans la direction appropriée et tirez en appuyant sur FEU.

COUP DE PIED

VERS LE HAUT

MARCHE
A GAUCHE

COUP DE
PIED MI-HAUT.

COUP DE PIED

PLONGEON

MARCHE
A DROITE

COUP DE PIED

SAUT

COUP DE POING
VERS HAUT

COUP DE POING
VERS BAS

SAUT

COUP DE PIED

COMBAT CONTRE L'INSTRUCTEUR

Mouvement habituel à gauche ou à droite, déplacez-vous vers le haut pour sauter, appuyez sur FEU pour donner un coup de poing ou un coup de pied.

TRACTIONS

Agitez vers la gauche et la droite.

LA MISSION

SAUT

MARCHE VERS
GAUCHE

MARCHE VERS
DROITE

FEU—COUP DE PIED

COMMENT JOUER

Vous devez participer à sept épreuves éreintantes qui feront appel à toutes vos capacités. Pour être une parfaite machine de combat et sortir qualifié de l'école de Combat, vous devez faire en sorte que toutes les épreuves soient terminées dans le temps imparti.

LA COURSE D'ASSAUT

C'est la première épreuve: éreintante, elle testera vos muscles de façon impitoyable! En agitant le levier, vous devez faire augmenter et maintenir votre vitesse de course tout en sautant au-dessus des nombreuses barrières. Vers la fin de cette épreuve, vous vous trouverez face à face avec une échelle horizontale.

sautez sur cette échelle et agitez le levier aussi vite que possible afin de terminer ce parcours. Vous vous battez contre la montre et vous devez donc terminer en un temps limite. Toutefois, si vous obtenez un bon temps, vous gagnerez un bonus. Ce temps de bonus s'ajoutera au temps qui vous est imparti pour la prochaine épreuve.

PREMIERE TRAVEE DE TIR

Tout au long de cette épreuve, des cibles apparaissent au hasard et vous devez déplacer le curseur et tirer autant de fois que possible dans le temps imparti. Un nombre minimum de cibles doivent être touchées et si vous dépassez ce quota, vous pouvez comme ci-dessus obtenir du temps de bonus.

LA COURSE DES AS

Il s'agit peut-être d'une des épreuves les plus terribles que vous aurez à affronter à l'Ecole de Combat. Il vous faut augmenter votre vitesse et la maintenir à son point maximum tout en évitant les obstacles tels que les rochers et les mines dans votre course sur ce terrain hasardeux. Il vous est permis de sauter mais faites attention de ne pas atterrir sur quelque chose qui puisse vous faire trébucher et donc perdre du temps. Après avoir terminé la course sur terre, vous aurez à faire face à une rivière à courant rapide que vous devrez traverser, trouvez un canoe et pagaiez de toutes vos forces jusqu'à la rive opposée tout en évitant les troncs flottants rencontrés sur votre chemin. Dès que vous atteignez cette rive, vous devrez vous précipiter vers la ligne d'arrivée avant que le temps imparti ne se soit écoulé. De la même façon qu'au préavant, vous obtenez du temps de bonus si vous terminez le parcours avec de l'avance.

DEUXIEME TRAVEE DE TIR

Alors que dans la première travée de tir vous aviez des emplacements de tir fixes, cette épreuve vous donne une chance de vous exercer avec une mitrailleuse tenue à la main. Des tanks robots descendent au hasard du haut de l'écran et vous devez en abattre autant que possible dans le temps imparti. Comme pour les épreuves précédentes, vous devez toucher un nombre minimum de tanks et vous obtenez le temps de bonus habituel si vous en touchez plus.

BRAS DE FER

Ici vous aurez vraiment besoin d'agiter votre levier au maximum afin d'augmenter votre puissance puis de la maintenir à son point le plus haut pour vaincre votre adversaire. Dans un jeu à un joueur, vous vous mesureriez à l'ordinateur et dans un jeu à deux joueurs vous affronterez l'autre joueur. Cette épreuve vous sera uniquement à gagner du temps de bonus si vous gagnez, vous ne serez donc pas jeté hors de l'école si vous perdez!

TROISIEME TRAVEE DE TIR

Le système de contrôle de cette travée est similaire à celui de la première mais vous devez éviter de toucher les cibles rouges. Si vous en touchez une par inadvertance, votre curseur se figera jusqu'à ce que le lot suivant apparaisse, vous empêchant ainsi de tirer sur les vraies cibles. Il s'agit ici de la travée la plus difficile et vous aurez à déployer toute votre adresse au tir acquise durant les rounds précédents. Vous avez peu de temps: tirez donc avec sagesse et prudence! Vous pouvez ici aussi obtenir du temps de bonus.

COMBAT CONTRE L'INSTRUCTEUR

Une des épreuves les plus difficiles de toutes. Vous vous retrouvez seul face à face avec votre instructeur, pour le battre utilisez toute votre connaissance des arts martiaux et de combat. Vous (de même que votre instructeur) ne pouvez recevoir qu'un nombre maximum de coups durant le temps imparti. Il vous faut subjuguer votre adversaire durant le temps alloué sinon vous ne pourrez vous qualifier! Utilisez une combinaison de mouvements vers la gauche et vers la

droite, vous pouvez aussi sauter et donner des coups de pied ou des coups de poing. Votre technique s'améliorera avec de l'entraînement et n'oubliez pas que votre instructeur a plus d'expérience que vous!

TRACTIONS

S'il vous manque quelques points pour vous qualifier dans les six premières épreuves, une seconde chance vous sera accordée. Vous devrez donc procéder à un certain nombre de tractions dans un temps donné. Vous devez ici agiter le levier pour accroître et maintenir votre puissance pour une période aussi longue que possible afin d'exécuter le nombre de tractions requis. Il ne vous sera possible de commencer l'épreuve suivante qu'après avoir accompli ce nombre de tractions. Si vous ne réussissez pas à vous qualifier dans une des épreuves précédentes, vous serez expulsé de l'Ecole de Combat et vous devrez recommencer à zéro.

LA MISSION

Si vous arrivez enfin à vous qualifier, il vous sera confié une mission secrète de la plus haute importance: délivrer un otage dans l'Ambassade Américaine. Cette mission fera appel à tout ce que vous avez appris durant votre entraînement. L'exécution de la mission elle-même fait toutefois partie d'un dossier confidentiel et très peu de détails sont connus. La seule chose que l'on sait c'est que vos adversaires sont armés jusqu'aux dents et doivent être à la fois évités et subjugués avant qu'ils n'aient eu le temps d'utiliser leur armes. Bonne chance et armez-vous de courage!

STATUT ET SCORE

Vous obtenez des points aux différents stades suivant l'efficacité avec laquelle vous vous acquitez de l'épreuve. Pour les épreuves chronométrées, vous obtiendrez du temps de bonus si vous arrivez à finir l'épreuve avant que le temps ne soit épousé et ce temps de bonus viendra s'ajouter au temps qui vous est imparti au niveau suivant. Le même principe s'applique aux épreuves de tir: si vous arrivez à toucher le nombre de cibles voulu dans le temps donné et si vous continuez à en toucher avant que le temps imparti n'arrive à son terme, vous obtiendrez ici aussi du temps de bonus calculé par rapport au nombre de coups supplémentaires que vous aurez accumulé. Les points s'additionnent tous et si vous vous qualifiez, votre rang dépendra du total de points acquis. Si vous ne réussissez pas à sortir qualifié de l'Ecole de Combat, vous ne serez pas classé, cependant, si vous avez obtenu un score élevé, celui-ci sera affiché.

CONSEILS UTILES

* Apprenez à régler votre rythme — Si votre niveau de puissance indique que vous vous trouvez déjà à la vitesse maximum, il est inutile de déployer plus d'efforts car cela ne changera rien à votre performance.

* Essayez de récupérer autant de temps de bonus que vous le pouvez aux différents stades car cela aura un effet cumulatif au cours des épreuves successives.

* Durant votre combat contre l'instructeur, vous pouvez utiliser de nombreuses stratégies mais la plus efficace consiste à sauter vers lui, lui asséner un coup rapidement et sauter de nouveau vers l'arrière afin de vous placer hors de sa portée.

* Pour continuer à l'Ecole de Combat, il n'est pas indispensable que vous sortiez vainqueur de l'épreuve de bras de fer — il s'agit simplement d'une épreuve qui permettant d'acquérir du temps de bonus pour la troisième travée de tir, mais celui-ci pourra se révéler très utile.

* Enfin, si vous réussissez à arriver jusqu'au stade de la mission, souvenez-vous que celle-ci ne s'effectue pas contre la montre et qu'il serait peut-être prudent, dans différents endroits, d'attendre le moment propice pour frapper.

ECOLE DE COMBAT

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENERIC COMMODORE

Code de David Collier et Allan Short

Graphique de Simon Butler et Sean Ridings

Musique/Effets spéciaux de Martin Galway

Produit par D.C. Ward

© 1987 Ocean Software Limited

COMBAT SCHOOL TM (école de combat) et Konami (R) sont des marques de commerce de KONAMI © KONAMI 1987

TARGET RENEGADE

Il est de retour ... encore plus vil, brutal et assolé de violence!

Votre frère Matt est pris sur le fait alors qu'il enquête sur les activités infâmes de "M. Big" et après que le chef du milieu l'ait puni de la façon macabre traditionnelle, vous considérez les options qui vous sont ouvertes alors que votre cœur bat la chamade. "Œil pour œil" — ce dicton assègne votre subconscient — votre plan est tracé — vous passez à l'action et en vous frayant un chemin à travers les différents niveaux, vous vous dirigez vers la confrontation finale. Les types d'adversaires que vous rencontrerez à chaque niveau varient énormément et pour réussir il vous faut donc apprendre une stratégie. Les objets usuels peuvent servir d'arme, mais ne les perdez pas car on pourrait les utiliser contre vous!

Votre objectif consiste simplement à survivre pendant que vous traversez les cinq stades qui mènent à votre confrontation avec "M. Big". Vous pourrez sauver votre vengeance ... si vous restez en vie!

COMMANDES

Le jeu a une option à deux joueurs et peut être contrôlé par moyen du levier ou du clavier.
Le joueur 1 peut utiliser le levier en sélectionnant les options de clavier redéfini et en déplaçant le levier dans la direction appropriée.

De la même façon, le joueur 2 a le choix entre le levier et le clavier.

LEVIER — Port 1 ou Port 2
Avec bouton feu appuyé (tourné vers la droite)

SAUT/COUP DE PIED

SAUT/COUP DE PIED GAUCHE

SAUT/COUP DE PIED DROITE

*COUP DE PIED VERS
ARRIÈRE

*COUP DE POING/SASSIR
ADVERSAIRE

ATTAQUER L'ADVERSAIRE AU SOL.

COUP D'POING/COUP DE GENOU/UTILISER L'ARME/RAMASSER L'ARME
Attention: ces mouvements s'effectuent à l'inverse quand vous êtes tourné vers la gauche!

Avec bouton feu appuyé



COMMANDES ENTièrement REDEFINISSABLES

JOUEUR 1

GAUCHE — K
DROITE — L
HAUT — Q
BAS — A
FEU — BARRE D'ESPACEMENT

APPUYEZ SUR ESC pour interrompre le jeu.

JOUEUR 2

Levier Port 1

Si vous sélectionnez l'option deux joueurs, cela signifie qu'un compagnon pourra vous aider dans vos tentatives de traverser des niveaux, chaque section traversée sera en conséquence plus difficile; mais votre capacité de défense sera multipliée par deux. Apprenez à coopérer avec votre partenaire au lieu d'essayer de triompher de vos adversaires séparément.

LE JEU

Ce jeu est situé dans la ville miteuse de Scourmille. Vous devez traverser 5 environnements, chacun plus difficile que le précédent. Dans chaque scène vous rencontrerez un type de voyou différent qui essaiera de vous éliminer en utilisant toutes sortes de méthodes violentes. Grâce à une combinaison de coups de poing, de coups de pied et en utilisant les armes trouvées sur le sol, vous devrez vous frayer un chemin jusqu'à "M. Big" et le défer dans une confrontation finale. Vous pourrez obtenir les armes de différentes façons en triomphant d'un adversaire en possession d'un gourdin ou simplement en ramassant un objet sur le sol.

Scène 1 — Parking souterrain

Vous y rencontrerez un gang de motards qui tenteront de vous écraser ou de vous frapper de leurs armes. Il vous faut d'abord faire tomber les motocyclettes de leur engin mais attention, cela ne les rendra inconscients que pour un très bref moment. Prenez aussi garde aux membres du gang et à leurs amis qui chercheront à vous supprimer en vous attaquant par derrière au moment où vous ne vous y attendez pas.

Scène 2 — La nuit dans une Rue Louche

Vous vous retrouverez confronté aux "dames de la nuit" qui utiliseront des armes pour essayer de vous battre de la façon la moins féminine qui soit. De plus, leur "protecteur" sera dans les parages afin de s'assurer que vous ne savez pas vaincre du combat. Armé d'un fusil et disposant d'un nombre limité de balles, il essaiera de vous abattre et vous devrez tenter de l'éviter jusqu'à ce que ses munitions soient épuisées, puis l'affronterez l'homme à homme.

Scène 3 — Le Parc

Là vous tomberez sur un groupe de skinheads qui tenteront de vous réduire en bouillie. Ce n'est qu'en lançant une volée de coups de poing, coups de pied etc... que vous parviendrez à atteindre le niveau suivant.

Scène 4 — La Galerie Marchande

Les Beastly Boys sont dans la ville et quelques-uns de leurs plus enthousiastes fans se sont rassemblés dans la Galerie Marchande, conscient que vous êtes presque arrivé à l'endroit où se trouve "M. Big". A l'ade des briques et de leurs amis à quatre pattes, ils vont par toutes sortes de moyens essayer de vous arrêter de façon définitive à ce niveau.

Scène 5 — Le Bar

Avant qu'il vous soit permis d'affronter "M. Big" sur son propre terrain vous devrez d'abord vaincre ses terribles gardes du corps qui ne reculeront devant rien pour écarter la menace que vous constituez pour leur chef. [Attention: après vous être débarrassé de ces voyous, il vous faudra compter avec "M. Big" lui-même!]

STATUT ET SCORE

Sur le panneau d'affichage situé au bas de l'écran figurent le niveau ou vous vous trouvez, le niveau d'endurance, le score des joueurs, le nombre de vies restantes et la quantité de temps restante. Vous commencez le jeu avec trois vies — vous pouvez obtenir une vie supplémentaire quand vous atteignez un score de 50 000 et ensuite une autre vie tous les 100 000 points supplémentaires. Suivant le type de manœuvre réussie, votre score peut se situer entre 100 et 1000 points.

CONSEILS UTILES

- * Utilisez des armes chaque fois que cela est possible — non seulement elles auront plus d'effet mais elles vous donneront également plus de points de bonus.
- * A la section 2, le protecteur a une arme qui se révélera certainement des plus dangereuses. N'essayez pas de le maîtriser quand il tire sur vous mais attendez que ses munitions se soient épuisées puis passez à l'attaque.
- * Eliminez vos ennemis avant de continuer plus avant.

TARGET RENEGADE

Son code, sa représentation graphique et la création artistique sont la propriété de Imagine Software et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite d'Imagine Software. Tous droits réservés dans le monde entier.

GRYZOR

GRYZOR

LE NOUVEAU JEU D'ACTION DE KONAMI

Les Durrs, habitants de la planète Suna se sont infiltrés dans les forces de défense terriennes, ils ont établi une place forte dans une région inexplorée de notre planète et ils ont construit une usine de traitement de l'atmosphère (APP) qui leur permet de contrôler les conditions climatiques de la planète. Leur plan consiste à créer une autre période glaciaire et à s'emparer ainsi de la Terre et de toutes ses ressources. Vous êtes Lance Gryzor, un membre de la Fédération de Défense terrienne (FED). Après avoir découvert le plan ignoble des Durrs, il vous faut vous infiltrer dans la place-forte, traverser les fortifications en passant devant les androïdes et pénétrer jusqu'au cœur du complexe afin de détruire l'APP. Vous aurez à faire face à de nombreux dangers et à des armements multiples ainsi que des tunnels mortels et de dangereux labyrinthes. En vous rapprochant du cœur du complexe, vous découvrirez que l'APP a déjà commencé sa tâche ignoble et si vous arrivez à dépasser la région glaciaire, vous découvrirez ensuite un labyrinthe de conduits et de tuyaux et, seulement à ce moment-là, vous réalisez que vous faites face au vrai danger car les créatures venues d'ailleurs apparaissent et vous devez vous mesurer contre l'ennemi le plus dangereux que l'homme ait jamais rencontré! Seul un homme a quelque espoir de mener à bien cette mission, son nom ... Lance Gryzor!

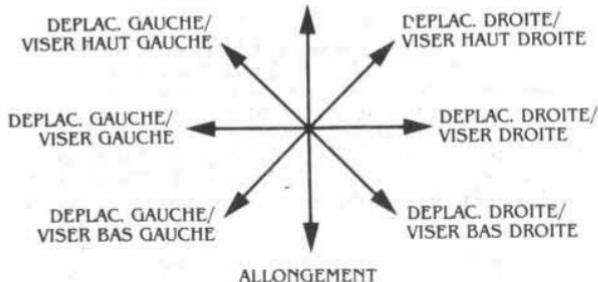
SELECTION DES JOUEURS

On peut sélectionner les options UN joueur et DEUX joueurs à partir du menu au début du jeu.

COMMANDES

Ce jeu se joue en utilisant le levier (Port deux) et la barre d'espacement.

HAUT/VISER VERS LE HAUT



FEU - TIR DE L'ARME

BARRE D'ESP. -- SAUT EN HAUT

BARRE D'ESP. et -- SAUT EN BAS

Vous pourrez faire une PAUSE en appuyant sur RUN - STOP pendant le jeu.

Vous pourrez abandonner le jeu en appuyant de nouveau sur RUN - STOP ou le continuer en effectuant n'importe quelle sélection de mouvement.

COMMENT JOUER

Le jeu se compose de trois sections. Dans les deux premières sections, vous devez détruire les postes avancés construits par l'ennemi. Dans la dernière section, il vous faut détruire la machine de traitement d'atmosphère et le vaisseau ravitailleur de l'ennemi.

La première section comprend trois scènes. Dans la première, il vous faut en combattant vous frayer un chemin jusqu'à la base le long d'un paysage se déroulant sur l'écran. Puis vous devrez y pénétrer en pratiquant une brèche dans le mur. Dans la seconde scène, vous devez suivre le chemin indiqué sur la carte qui vous mènera à la salle de contrôle en passant par des tunnels bien gardés. Dans la troisième, vous aurez à détruire la salle de contrôle elle-même.

La deuxième section est organisée de la même façon que la précédente et vous devez vous efforcer de détruire le second poste avancé qui est plus puissant.

La troisième section comprend deux scènes. Dans la première scène vous devez vous frayer un chemin dans l'usine de traitement de l'atmosphère afin d'atteindre le vaisseau ravitailleur ennemi. Dans la seconde, essayez en luttant contre vos ennemis de parvenir au cœur du vaisseau et détruisez-le.

Vous rencontrerez sur votre route des entrepôts et des porteurs d'armes, quand vous tirez sur ceux-ci, ils libéreront une 'arme en aigle'. En passant sur celui-ci en courant, vous obtiendrez l'arme qu'il contient. En plus de votre classique fusil, vous disposez des quatre armes supplémentaires suivantes:

1. Une mitraillette à tir rapide
2. un canon de dispersion qui tire dans trois directions
3. Un fusil laser
4. La barrière (elle vous rend invulnérable pour une courte période)

STATUT ET SCORE

Une zone en haut de l'écran affiche le score, le nombre de vies restantes et des informations sur vos armes du moment. Le nom d'une arme qui clignote indique que vous avez le statut FEU-RAPIDE et vous devriez pouvoir obtenir le bouclier BARRIERE. Ce signe clignotera de plus en plus vite au fur et à mesure que le temps d'invulnérabilité diminue. Pour les scènes du tunnel, une horloge située à droite de la zone de jeu affiche le temps qu'il vous reste. Si vous dépassiez cette limite, vous perdrez une vie.

Une vie supplémentaire vous est accordée à la fin de chaque section, mais il n'est pas possible de gagner une vie supplémentaire en fonction des points obtenus.

CONSEILS UTILES

- * Apprenez à repérer où trouver les meilleures armes.
- * En tirant sur certains personnages qui se trouvent dans les tunnels, vous obtiendrez peut-être d'autres armes.
- * Mettez d'abord hors service les "cannons de dispersion" sur les écrans statiques.
- * Tirez sur tout!

GRYZOR

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENÉRIQUE

Programmé par Colin Porch et David Blake

Graphique de Steve Wahid

Musique de Martin Galway

Produit par D.C. Ward

© Konami

© 1987 Ocean Software Limited

KARNOV

KARNOV PEUT-IL SAUVER LE MONDE?

L'histoire de la quête légendaire de Karnov commence assez paisiblement dans le petit village de Creamina, situé à peu près au milieu de cette vaste étendue de terre connue sous le nom de steppes russes ou encore de Wunderland. Jinborov Karnovski, que ses amis appelaient tout simplement Karnov, est revenu au village après toute une vie passée à silloner le pays comme homme fort du cirque. Le vieux Karnov s'attendait à une vie tranquille dont le plus grand événement serait une soirée passée à la taverne du quartier à raconter ses exploits de cirque. Il ne se doutait pas que ses aventures étaient loin d'être terminées. Il était sur le point de commencer un nouveau voyage qui mettrait à l'épreuve son énorme force jusqu'aux dernières limites!

Seuls quelques-uns parmi les plus vieux habitants du village connaissaient le secret de Creamina. Cet amas de constructions délabrées servait de cachette à l'un des trésors les plus fabuleux du monde. Le Trésor de Babylone avait été caché à Creamina, loin du monde, pendant des siècles, protégé par les Forces de la Lumière. D'après la légende, selon les Anciens, un grand malheur s'abattrait sur le monde si le trésor venait à tomber entre les mains de personnes malveillantes. Les Anciens pensaient, cependant, que le trésor était en lieu sûr- après tout, Creamina était le dernier endroit qui serait suspecté de renfermer un trésor!

Ils avaient raison. Creamina fut le dernier endroit le dernier endroit où Ryu, un sorcier terrifiant et malveillant, était venu se mettre à la recherche du Trésor de Babylone. Après avoir passé des milliers d'années à travers le monde à la recherche de cet objet fabriqué, les espions de Ryu avaient enfin reporté qu'ils l'avaient localisé. Entouré de ses laquais démoniaques, le grand sorcier s'abattit sur le village comme une tempête et en repartit avec le Trésor de Babylone. Mais ce n'était pas tout. Pour punir les villageois de Creamina, il laissa derrière lui toute une collection de monstres pour terroriser ceux qui avaient osé cacher le trésor.

Karnov savait que lui seul pouvait vaincre Ryu et rapporter le trésor à sa cachette. Après tout, ce n'était pas le premier venu qui pouvait respirer du feu comme lui! Tout en maudissant son étrange talent et sa mauvaise fortune, Karnov s'engagea dans la campagne infestée de monstres, à la recherche des morceaux d'une carte perdue il y a longtemps qui le guiderait dans sa quête. Il savait qu'il devait retrouver et vaincre Ryu et récupérer le Trésor de Babylone, autrement, le monde était perdu!

LES ICONES ET LEUR UTILISATION

Il y a 11 articles à ramasser:

Les 'K': Il vous en faut 50 pour gagner une vie supplémentaire.

Les pommes: Elles vous donneront une puissance de feu supplémentaire précieuse.

Les neuf articles restants sont des icônes qui peuvent être ramassées et gardées pour être utilisées plus tard dans le jeu. Quand vous les ramassez, elles apparaîtront dans des fenêtres au bas de l'écran. Les cinq premières icônes de l'inventaire se mettront en vedette alternativement quand vous déplacez Karnov à gauche ou à droite. Si vous voulez sélectionner une icône spécifique, vous devez ajuster la position de Karnov sur écran jusqu'à ce que celle que vous voulez soit mise en vedette. Appuyez ensuite sur la touche 'Y' (toutes les versions).

Les bottes: Elles doublent la puissance de saut de Karnov et l'aident à courir plus vite.

Les bombes: Ne les utilisez pas uniquement pour détruire les les Monstres de Ryu! Elles peuvent également être utilisées dans la destruction des obstacles tels les murs. Elles peuvent enfin être stockées- mais ne vous tenez pas trop près quand vous en utilisez une. Vous pourriez vous faire sauter!

Les échelles: Utilisez-les pour ramasser des icônes hors de la portée.

Les boomerangs: Ils donnent à Karnov une puissance d'attaque accrue. Sautez pour les rattraper si vous voulez les utiliser de nouveau!

Les flammes: Elles fournissent à Karnov une puissance de feu supérieure pendant un temps limité.

Les quatre dernières icônes seront mis à votre disposition en temps utile. Elles sont:

Les ailes: Pour voler!!!

Casque de nage: Vous permet de nager plus rapidement.

Masque de Perception: Il clignotera quand les icônes invisibles sont sur écran. En appuyant sur 'Y', vous les rendez visibles.

Chariot: A utiliser dans les descentes. Il tue tous les monstres qui se trouvent sur son chemin.

Souvenez-vous que plusieurs articles seront hors de votre vision. Vous devez donc explorer les alentours et choisir votre chemin avec beaucoup de soin car vous êtes seul maintenant.

BREF GUIDE DES COMMANDES

Commodore 64/128

Sautez/Grimpez- ;
Bas/Redescendez- /

Gauche- Z

Droite- X

Utilisez icône sélectionnée- Y

Pause: RUN/STOP

Remise du jeu à l'état initial- RUN/STOP et RESTORE

Feu- Espacement

Ou Manche à Balai sur Entrée 2.

*MARQUE & © DATA EAST USA, INC. 1987.

Tous droits réservés. Fabriqué sous licence
de DATA EAST USA, INC.

Jeu d'ordinateur © 1988. Programmation d'Electric
Dreams Software par M. Micro.

PREDATOR

TOP SECRET - TOP SECRET - TOP SECRET

... RAPPORT DU SERVICE DES RENSEIGNEMENTS DE LA
MARINE AMERICAINE ...

... CODE BROUILLE UATRT/S/072...

REC. STN/RVX/09...15:34:54..07/21/87

POSTE ELOIGNE..BBHIT/RE 21dNW

MESS.DIR. GENERAL PHILIPS / COMMANDANT SHAEFER. A

--- DEBUT ---+++ HELICOPTERE DE L'ARMEE AMERICAINE DISPARU+++ C'EST PROBABLEMENT ECRASE+++ MISSION TRES SECRETE+++ LIEU DE L'ACCIDENT: QUELQUE PART DANS LA JUNGLE INEXPLOREE+++ 3 MEMBRES DU CABINET PRESIDENTIEL A BORD+++ NOMBRE DES AUTRES PASSAGERS ET DES MEMBRES D'EOIPAGE, INCONNU.+++

+++ON SAIT QUE LA REGION ABRITE PLUSIEURS CAMPEMENTS DE LA GUERILLA+++ FORCES ANTI-AMERICAINES A L'OEUVRE DANS LA JUNGLE+++

+++LES SURVIVANTS DOIVENT ETRE IMPERATIVEMENT SAUVES+++UNE INTERVENTION SECRETE DOIT ETRE EFFECTUEE POUR ASSURER LEUR RETOUR EN LIEU SUR+++UTILISER LES FORCES NECESSAIRES

+++CE N'EST PAS UN EXERCICE+++

--FIN--

..13:35:03..LGF/Xx

LA CHASSE EST ENGAGEE...

"...Ils parlent de mission secrète; mais toutes les missions le sont!..."

Cette fois-ci pourtant, c'est différent...

"...Nous allons sauver trois alliés du président et tous les survivants d'un hélicoptère qui s'est écrasé. Rien de plus simple. Ces ronds-de-cuir ne pourront jamais se sortir de cette jungle où il faut se battre pour survivre. Et de toute façon, que sont allés chercher ces fonctionnaires du Capitole dans cet enfer nature? Des secrets d'état, je suppose!..."

Cette fois-ci, la situation est différente...

"...Ils supposent que la guérilla locale va rendre le sauvetage difficile. Un mercenaire comme moi ne va pas se plaindre d'être confronté à un tel défi. Qui suis-je? Le plus grand prédateur du monde. Je les pousserai sur terre et dans les airs. J'ai des balles spéciales où sont inscrits leur nom et leur adresse!..."

Pourtant, aujourd'hui, c'est vous qui êtes pourchassé.

Vous jouez le rôle du commandant Alan Shaefer, un militaire aguerri qui part, à la tête de son équipage, pour une nouvelle mission "très secrète". Vous devez faire en sorte que les entrées et sorties de votre équipage se fassent rapidement. Vous regardez vos frères de sang Dillon, Ramirez, Mac, Hawkins, Billy et Blain sauter de l'hélicoptère en vol stationnaire et disparaître dans la jungle.

Vous prenez l'arrière-garde. Vous ne tardez pas à trouver l'hélicoptère accidenté, autour duquel ne se manifeste aucun signe de vie. Cela n'est guère surprenant; toutefois... vous avez l'impression que quelque chose cloche: vous ne pouvez pas dire quoi. Il n'y a également aucune trace de votre équipage...

Vous découvrez d'abord Hawkins — ou plutôt ce qu'il en reste... qu'a-t-il bien pu lui arriver?

Son arme repose près de lui... elle pourra toujours servir. Les guérilleros attaquent par surprise, mais la qualité de vos réflexes vous permet souvent de les battre.

Une armée de vautours attaque. Ils ont été attirés par quelque chose qui se trouve juste devant vous. Des bêrets verts sont pendus, morts, à des arbres; ils sont en très mauvais état.

Il y a vraiment quelque chose de bizarre ici; il est clair que ce ne sont pas les guérilleros qui ont accompli ce massacre. Mais qu'a bien pu devenir votre équipage?

Vous sentez la sueur vous couler dans le cou

L'atmosphère est sinistre et, au fur et à mesure que vous vous enfoncez dans la jungle, vous avez l'impression étrange...

...d'être surveillé!

Vous aurez besoin de toute votre habileté pour déjouer les plans de ceux qui vous espionnent...

...et peut-être même d'une petite arme nucléaire...

PREDATOR - OPTIONS DE JEU

Une fois que PREDATOR est chargé, un menu indiquant toutes les options du jeu apparaît sur l'écran.

Vous pouvez maintenant choisir vos options, décrites ci-dessous: elles varient en fonction de la version de PREDATOR avec laquelle vous jouez:

START GAME (pour toutes les versions)

Le jeu démarre dès que vous choisissez cette option. Si vous appuyez sur le bouton de tir de la manette de jeu, vous obtenez le même résultat.

Keyboard

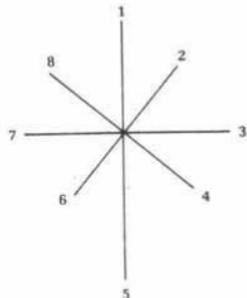
Permet de sélectionner la commande du jeu par clavier (plutôt que par la manette de jeu). Il existe deux dispositions de clavier différentes pour la commande du jeu. Pour les détails des touches, voir le sommaire.

Joystick

Sélectionne le contrôle du jeu par manette et les touches du clavier. Pour les détails des touches, voir le sommaire.

Déterminent l'utilisation d'une de ces manettes spéciales. Une fois qu'elle est sélectionnée, la manette concernée est indiquée sur le menu, et vous pouvez vous mettre à jouer en appuyant sur START GAME.

COMMANDE PAR LA MANETTE DE JEU



MOUVEMENTS SANS
ENFONCER LE BOUTON DE TIR

- 1 Saut
- 2 Vers la droite/le haut
- 3 VERS LA DROITE
- 4 Vers la droite/le bas

- 5 S'accroupir
- 6 Vers la gauche/le bas
- 7 VERS LA GAUCHE
- 8 Vers la gauche/le haut

MOUVEMENTS AVEC LE BOUTON DE TIR ENFONCÉ

- 1 Coup de poing
- 2 TIRER VERS LE HAUT/LA DROITE
- 3 TIROU VERS LA DROITE
- 4 TIRER VERS LE BAS/LA DROITE
- 5 BLOQUER/PARER
- 6 TIRER VERS LE BAS/LA GAUCHE
- 7 TIROU VERS LA GAUCHE
- 8 TIRER VERS LE HAUT/LA GAUCHE

TOUCHES SPECIALES

Pour les fonctions spéciales, utilisez les touches indiquées ci-dessous:

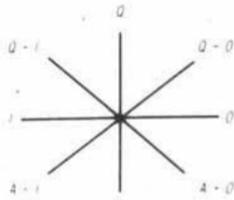
Lancer une grenade (à courte distance)	Barre d'espacement
Lancer une grenade (à longue distance)	SHIFT
Ramasser/laisser tomber un objet	RETURN ou ENTER

TOUCHES DE COMMANDE DU CLAVIER

Au commencement du jeu, vous pouvez sélectionner une des deux dispositions du clavier. Celles-ci sont indiquées ci-dessous. Pour obtenir des détails supplémentaires sur les mouvements possibles, référez-vous aux commandes de la manette de jeu.

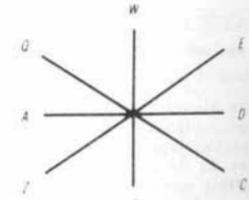
REMARQUE: Lorsque deux lettres sont séparées par le symbole +, il faut appuyer sur les deux touches en même temps.

Clavier (1) Touches de contrôle



FEU - Touche [P]

Clavier (2) Touches de contrôle



FEU - Touche [S]

PREDATOR — Quelques conseils

Lorsque vous sélectionnez l'option START GAME pour commencer le jeu, l'hélicoptère se met en vol stationnaire pour permettre à vos camarades de sauter dans la forêt. Après quelques instants, vous apparaîtrez dans la personnalité de Major Alan Schaefer, en uniforme de combat et prêt à l'action. Maintenant, tout dépend de vous!

Faites chaque pas avec une grande précaution. N'oubliez jamais que vous vous trouvez dans la jungle inconnue où tout peut arriver à tout instant.

Dans la partie supérieure de l'écran vous voyez le nombre de vies qui vous reste et au dessous le niveau d'énergie. Lorsque ces indicateurs arrivent à zéro — tout est fini pour vous.

L'arme que vous portez est indiquée dans le centre, en haut de l'écran, ainsi que les munitions. Vous pouvez échanger votre arme contre une autre si vous en trouvez une dans la forêt. Il est possible d'en découvrir plusieurs ainsi que des munitions. Soyez très prudent en choisissant et en utilisant vos armes.

A fur et à mesure que vous pénétrez la forêt vous allez trouver vos camarades - tous dans un état déplorable. N'oubliez pas que survivre est le nom de ce jeu. Regardez leurs armes et décidez s'il vaut la peine d'échanger la vôtre.

Si vous réussissez à survivre plus longtemps que vos camarades n'ont pu à le faire, vous devrez utiliser les éléments de la jungle de la meilleure façon possible afin de tromper vos ennemis. Les balles ne pourront seules résoudre tous vos problèmes dans ces lieux obscurs.

Les grenades qui sont également indiquées en haut de l'écran peuvent devenir utiles si vous vous trouvez dans l'embuscade. Au départ du jeu, vous êtes en possession de trois de ces armes.

Vous vous rappelez ce bruissement étrange dans les buissons? Vous l'entendez à intervalles réguliers, mais ne voyez absolument rien. Il est toutefois certain que "quelque chose" vous suit à la trace. Il est en mesure de le faire grâce à une vision qui détecte la chaleur; régulièrement, l'écran change de couleur et vous apparaît sous forme incandescente. C'est ainsi que vous voit la créature inconnue tandis que vous déambulez dans la jungle. Faites attention! Elle se rapproche dangereusement. Un triangle se forme sur l'écran: il symbolise le réticule de l'arme de l'ennemi. Si vous vous trouvez pris dans ce triangle, vous risquez la mort... à moins de pouvoir déjouer le piège de la créature inconnue.

Un score global apparaît en haut de l'écran, accompagné d'une horloge. Votre objectif consiste à accomplir votre mission dans le temps qui vous est imparti; c'est à dire avant que l'horloge n'indique 00:00!

Cette mission ne s'adresse pas aux coeurs tendres. Vous n'avez que de faibles chances de survie. Nous vous recommandons fortement de ne pas vous lancer...

PREDATOR™

présenté par Activision (UK) Limited

Copyright 1987 Twentieth Century Fox Film Corporation.

Tous droits réservés. Les marques déposées sont la propriété de Twentieth Century Film Corporation. Activision (UK) utilisateur autorisé.

Conception du jeu: System 3

Graphiques C64: Hugh Riley

BARBARIAN

RÉSUMÉ DE L'HISTOIRE...

Le vilain sorcier Drax désire la Princesse Mariana et a juré de jeter un sort indescriptible sur les habitants de Jewelled City à moins qu'elle ne lui soit livrée.

Cependant, il a consenti à accorder sa liberté à la princesse, si l'on peut trouver un champion capable de vaincre ses gardes diaboliques. Tout semble perdu à mesure que les champions, l'un après l'autre, sont vaincus.

Alors, des terres inconnues oubliées du Nord, arrive un barbare inconnu, guerrier puissant, qui manie le sabre avec une dextérité fatale.

Pourra-t-il vaincre les forces des Ténèbres et libérer la Princesse?

CEST A VOUS DE LE DIRE...

Le jeu comprend deux parties qui peuvent être chargées dans n'importe quel ordre.

PREMIERE FACE: Exercice de combat (un joueur ou deux joueurs). Perfectionnez votre escrime contre les plus habiles guerriers du pays.

DEUXIEME FACE: Battez-vous jusqu'à la mort. Battez-vous pour la princesse contre les défenseurs de DRAX et affrontez enfin le vilain lui-même.

LES MOYENS DE COMBAT DE BARBARIAN

Les directives suivantes sont destinées à un personnage tourné vers la droite. Pour un personnage tourné vers la gauche, les mouvements sont inverses.



FORCE

Chaque personnage peut survivre six coups qui sont affichés en haut de l'écran (joueur un à gauche).

SCORE

Des points seront accordés selon la difficulté de la démarche employée (joueur un à gauche).

Lorsqu'on joue en mode deux joueurs, il y a une limite de temps pour chaque duel. A ce moment-là, si tous deux sont encore en jeu, leur force sera restaurée et un nouveau jeu commencera.

Lorsqu'on joue en mode un joueur, il n'y a pas de limite de temps et l'affichage de temps est remplacé par le niveau d'habileté de l'adversaire auquel on fait face.

VERSION COMMODORE

- F1 = UN JOUEUR/DEUX JOUEURS
- F3 = MUSIQUE BRUITAGES
- F5 = POUR UN ARRET TEMPORAIRE DU JEU
- F7 = POUR COMMENCER A JOUER
- Q = POUR ABANDONNER LE JEU

BARBARIAN a été conçu et créé par

STEVE BROWN

AMSTRAD PROGRAMMATION: ANDREW FITTER

COMMODORE 64 PROGRAMMATION: STANLEY SCHEMBRI

SON: RICHARD JOSEPH

ARTISTE ADJOINT: GARY CARR

SINCÈRES REMERCIEMENTS A: DANIEL MALONE

© PALACE SOFTWARE 1987

LAST NINJA

Après deux cents ans de règne du clan Fujiwara dont le style de vie fut l'un des plus dispendieux de tous les Shoguns, les fermiers et les gens du peuple décidèrent d'abandonner leurs maisons et de partir pour les monts Togakure où ils établirent le Ninjutsu, Les Guerriers Mystiques de l'Ombre.

Quatre siècles plus tard, les Ninjutsu étaient devenus les guerriers les plus redoutés de leur époque, ils impressionnaient même les puissants Samurai. Grâce à des années d'un rude entraînement qui visait à transformer leur corps et leur esprit en une machine à donner la mort, leur maîtrise de l'art du combat et leur contrôle de l'esprit leur

permettaient d'obtenir une victoire rapide et complète sur leurs ennemis.

Kunitoki, le terrible Shogun du clan Ashikaga qui envie depuis longtemps les pouvoirs de la société des Ninja est prêt à faire n'importe quoi pour acquérir leur savoir. Pour y parvenir, il a fait serment d'obtenir leur destruction totale.

Une fois tous les dix ans, tous les Ninjutsu doivent aller dans l'île de Lin Fen où ils rendent hommage au Tombeau du Ninja Blanc et reçoivent d'autres enseignements des Parchemins Koga.

Profitant de l'occasion, Kunitoki a convoqué tous les esprits des profondeurs du Néant et déchaîné leur force contre le rassemblement des Ninjutsu. Aucun ne réussit à la colère de Kunitoki.

Rien n'empêchait donc plus le Shogun de parvenir à son but: le savoir du Ninja. Il prit la mer en direction de l'île de Lin Fen avec le groupe d'élite des Gardes de son Palace et des officiers Samurai, bien décidé à commencer le dur entraînement de ses troupes et à créer ainsi une nouvelle ère Ninja sous son contrôle.

Mais à l'insu de Kunitoki, Armakuni, le dernier Ninja avait échappé à sa colère. Lors du départ de tous ses compagnons pour le lieu de pèlerinage, il avait reçu l'ordre de rester et de garder le Tombeau de Bunkinkan. Cette tradition existait depuis les débuts de l'ère Ninja et servait de précaution au cas où un désastre naturel ne s'abattît sur la confrérie lors de son rassemblement à Lin

Fen. Armakuni n'était pas content d'être laissé seul car il devait accéder au niveau honorifique supérieur durant la cérémonie de lecture des parchemins et il lui faudrait maintenant attendre.

Armakuni apprit vite qu'un désastre qui n'était pas d'origine naturelle avait anéanti tous ses frères; rassemblant son courage, il jura de prendre une revanche terrible et sanglante sur le Shogun et tous ses partisans.

L'Île de Lin Fen est une forteresse naturelle dont la côte est bordée de falaises imprenables. Ayant visité l'île quand il était un jeune disciple, il connaissait le passage secret qui le mènerait au Palais de Lin Fen.

Mais son assurance s'émuissa vite quand il s'aperçut que les sentiers n'étaient plus tels qu'il se les rappelait; quels dangers imprévisibles l'attendaient sur sa route?

CASSETTE

Gardez la touche 'PLAY' appuyée après le chargement de la première section car le chargement des sections suivantes s'effectuera automatiquement. Pour l'insertion de la seconde cassette (PART 2), suivez les instructions à l'écran.

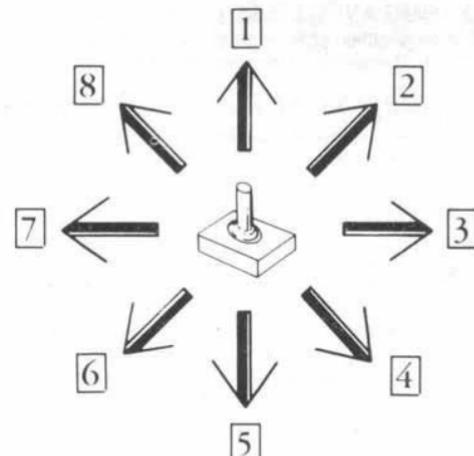
DISQUETTE

Le moment où vous devez retourner le disque ou insérer un second disque (PART 2) vous sera indiqué à l'écran. Une fois que vous avez procédé à cette opération, appuyez sur le bouton feu de votre levier.

COMMANDES

Le jeu se joue seulement avec un levier qui doit être branché au port arrière, le port 2 sur le Commodore 64/128.

Afin de créer une technique de jeu plus réaliste, nous avons mis au point une technique de 'mouvement relatif' pour la commande levier et nous recommandons aux joueurs débutants de bien se familiariser avec la commande levier avant de s'aventurer trop loin dans le jeu.



Le mouvement principal de Ninja est activé en poussant les positions diagonales 2, 4, 6 et 8. Tous les mouvements s'effectuent par rapport à la façon dont le personnage fait face à l'écran, par exemple si Ninja vous tourne le dos, en haut de l'écran, vous pourrez le faire s'avancer (vers haut de l'écran) en poussant 2. Pour faire tourner Ninja, vous devez faire "rouler" le levier en passant par les différents changements de position. Par exemple, si vous êtes tourné dans la direction numéro 2 et que vous souhaitez tourner dans l'autre sens, vous devez faire passer le levier par la position 2, 8 et

6 (vous pouvez bien sûr effectuer le mouvement dans l'autre sens) - cela fait tourner Ninja à 180 degrés.

Si vous ne voulez effectuer qu'un tour à 90 degrés, arrêtez-vous alors à la position 8. Si vous poussez le levier dans la direction opposée à celle vers laquelle le Ninja est tourné, cela le fait marcher à reculons. Les positions cardinales du levier 1, 3, 5 et 7 font traverser la route au Ninja, on les utilise pour le placer de façon précise sur le chemin.

Ci-dessous se trouvent la liste de toutes les fonctions levier utilisées dans le jeu:

PAS D'ARME AVEC LE BOUTON FEU RELEVE

- 2 4 6 8 Mouvement vers l'avant/vers l'arrière
- 1 3 5 7 Traversée de la largeur du chemin

PAS D'ARME AVEC LE BOUTON FEU ABAISSE

- 2 4 6 8 Vous vous accroupissez, cherchez, pariez les coups de l'adversaire
- 1 3 7 Coup de poing
- 5 Coup de pied

EN TENANT BATON OU EPEE AVEC LE BOUTON FEU ABAISSE

- 2 4 6 8 Vous pariez les coups de l'adversaire, cherchez; vous accroupissez
- 3 Vous frappez vers l'avant avec l'arme
- 7 Vous tailladez l'adversaire en travers du corps
- 1 Vous tailladez le cou
- 5 Coup de pied

EN TENANT NUNCHAKU AVEC LE BOUTON FEU ABAISSE

- 2 8 Vous faites tourner le nunchaku pour augmenter la puissance
- 4 6 Vous pariez les coups de l'adversaire, vous accroupissez et cherchez
- 3 Coup vers l'avant avec arme
- 7 Vous tailladez l'adversaire en travers du corps
- 1 Coup de poing
- 5 Coup de pied

EN TENANT LA SHURIKEN AVEC LE BOUTON FEU ABAISSE

- 2 4 6 8 Vous vous accroupissez et cherchez
- 3 7 Jetez la Shuriken
- 1 Coup de poing
- 5 Coup de pied

CARACTERISTIQUES SPECIALES

Vous pouvez à tout moment faire effectuer à Ninja une culbute vers l'avant dans n'importe quelle direction.

Pour lui faire faire cette culbute, appuyez sur le bouton feu tout en courant vers l'avant. La distance de celle-ci dépendra de la direction avant que vous utilisez. Par exemple, si Ninja fait face à la direction 2 quand il se déplace et si vous appuyez sur feu, Ninja sautera à une distance moyenne. Si vous poussez le levier dans la direction 1, Ninja sautera sur une distance plus longue. Enfin, si vous allez dans la direction 3, il sautera à une courte distance.

Nous conseillons aux joueurs de s'entraîner à faire des culbutes et surtout de s'habituer aux distances parcourues en utilisant les différentes positions du levier car la maîtrise de cette technique est essentielle si vous voulez triompher de certains des dangers présents dans le jeu.

Quand le bouton feu est abaissé, les positions diagonales du levier sont dotées de multi-fonctions spéciales. D'abord, il y a l'accroupissement habituel. Vous l'utilisez pour esquiver quelque chose ou pour inspecter un endroit quand vous êtes à la recherche d'un objet quelconque. Une fois celui-ci repéré, cette fonction sert aussi à le ramasser. Pour cela, placez le Ninja dans une position telle que lorsqu'il tend la main, il touche l'objet à ramasser.

Seule une culbute vous permettra d'éviter certains dangers comme par exemple sauter d'une bûche à l'autre. Quand vous vous trouvez dans cette situation, ne bougez pas, appuyez sur le bouton feu et, tout en le maintenant appuyé, poussez le levier dans la direction où vous voulez faire la culbute.

Comme indiqué précédemment, il est important que les joueurs s'entraînent à manier le levier en essayant les différentes commandes, cela leur permettra de profiter pleinement de ce jeu auxquels ils seront devenus excellents.

OBJETS A DECOUVRIR DURANT VOTRE QUETE BOURSE



Indispensable pour le transport d'objets
CLE

Ouvre la porte au succès quand vous êtes pratiquement au bout du rouleau.





NUNCHAKU

Une arme essentielle

EPEE

Une arme essentielle

POMME

Accorde une vie supplémentaire

BOMBE FUMIGENE

Il n'y a pas de fumée sans feu

GRIFFE

Parvenez au sommet à coups de griffe et redescendez-en.



GANT

Faites attention à ce que vous ramassez

BATON

Une arme essentielle

ETOILES SHURIKEN

Une arme essentielle

AMULETTE

Il est parfois meilleur de donner que de recevoir



FLEUR

Un vase l'attend ...



CORDE

Serait-ce la solution finale?



BOUTEILLE

sommierie

PARCHEMINS

Leur découverte marque la fin de votre quête



COMMENT JOUER

Ci-dessous figurent quelques conseils de base destinés à vous aider dans votre quête à l'intérieur du royaume du Dernier Ninja. Et rappelez-vous, comme dans toutes les grandes aventures, les choses ne sont peut-être pas telles qu'elles semblent au premier abord et nous nous sommes gardés de trop en dévoiler.

Les points suivants s'appliquent à tous les endroits. Il est important de dresser une carte détaillée de chaque section, cela est

indispensable du fait de la structure des labyrinthes et vous devez aussi prendre note de l'endroit où vous trouvez des objets utiles.

Votre succès est entièrement lié à la découverte d'armes et d'objets. On vous dira de collecter la plupart des objets quand vous visitez un lieu de pèlerinage ou quand vous buvez à une fontaine du savoir. Quand on vous dit de collecter un objet, vous le trouvez en général sur l'écran suivant.

Pour ramasser un objet ou une arme, cherchez-le sur l'écran en vous accroupissant et en essayant de le ramasser. Une fois ceci effectué, cet objet peut être utilisé à l'endroit et au moment approprié. Pour passer à l'objet que vous souhaitez utiliser, appuyez sur F3 ou F5. Pour sélectionner les armes que vous avez trouvées, appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT. Pour faire une pause, appuyez sur F7.

La plupart des endroits comportent un danger majeur destiné à vous empêcher de continuer votre quête et ils se trouvent généralement près de la fin d'une section. Il y en a parfois plus d'un.

Une fouille minutieuse des écrans est très importante car il se peut qu'ils renferment des objets qu'on ne vous a pas dit de ramasser, au sommet des rochers par exemple etc...

Vous trouverez ci-dessous des caractéristiques spécifiques à chaque endroit:

1. LIEU SAUVAGE ET INHABITE La plupart des objets dont vous aurez besoin pour terminer le jeu avec succès se trouvent dans cette section. Il est important que vous conduisiez une recherche minutieuse sur tous les écrans.
2. TERRES EN FRICHE D'autres objets s'y trouvent et vous devez aussi conquérir la chaîne montagneuse Lin Fen.
3. LES JARDINS DU PALAIS Faites attention, ils renferment un certain nombre de dangers sans oublier le nombre et la férocité toujours accusés des gardes.
4. LES DONJONS De façon inexplicable, vous voilà entraîné dans ce lieu cauchemardesque que ... le pire étant pour vous d'avoir à retrouver le chemin de la sortie.
5. LE PALAIS - NIVEAU INFÉRIEUR Votre premier problème est de parvenir à entrer dans le palais, mais ce n'est rien comparé à ce qui vous attend ensuite ...

•6. LE PALAIS - SANCTUAIRE INTERIEUR Vous êtes maintenant proche de votre but ultime, bienque celui-ci ne soit pas en vue. Vous pouvez ici explorer les appartements privés du Shogun et admirer les merveilles que vous découvrez. Vous trouverez ci-dessous des caractéristiques spécifiques au jeu.

LA ZONE DE STATUT

Celle-ci est divisée en sections. Tout d'abord, les blessures. Cela montre avec quelle efficacité vous combattez vos adversaires. Ensuite, l'affichage ramassage/ découverte/ utilisation. Il vous indique ce que vous devez ramasser quand vous l'avez trouvé et dans le cas des armes, celle que vous utilisez à ce moment précis. Votre réserve d'énergie totale se trouve dans la section du bas de la zone de statut. A coté de celle-ci figurent les armes disponibles.

LES VIES

Vous débutez le jeu avec trois vies pour la Section 1. Si vous parvenez à trouver une pomme, il vous sera accordé une vie supplémentaire. Si vous commencez la Section 2 avec une vie seulement, vous en recevrez immédiatement une autre et vous aurez également la possibilité d'essayer de trouver une autre pomme. Dans les sections suivantes, vous ne recevrez pas automatiquement de vies supplémentaires mais vous pourrez trouver d'autres pommes, chacune vous accordant une vie de plus.

INVULNERABILITE

Pour surmonter certains dangers vous devrez vous servir de la Magie Ninja. Celle-ci se manifeste sous des formes diverses, il vous est impossible d'en voir certaines car elles sont cachées derrière les arbres, les rochers, dans des récipients tels que marmites ou bien littéralement sous vos pieds. Cette magie se ramasse exactement de la même façon qu'un objet mais rien ne s'affichera dans la Zone de Statut Découverte. Au lieu de cela, il se peut que Ninja acquière certaines caractéristiques particulières mais cela ne durera pas.

Enfin, tous les gardes que vous allez rencontrer vont chercher à vous tuer et ils se serviront de beaucoup d'armes différentes. Rien ne vous empêche d'utiliser contre n'importe lequel des gardes

l'une des armes de votre arsenal mais votre efficacité est accrue s'il s'agit de la même que celle de votre adversaire.

Caricamento

Inserire la cassetta nel registratore del Commodore con la parte stampata verso l'alto, facendo attenzione che il nastro si trovi all'inizio. Controllare che tutti i cavi siano collegati. Schiacciare contemporaneamente il tasto SHIFT ed il tasto STOP/RUN. Seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo – SCHIACCIARE IL TASTO PLAY del registratore. Questo programma verrà caricato automaticamente. Per il C128, scrivere GO64 (RETURN), poi seguire le istruzioni del C64. Quando il programma è stato completamente caricato, schiacciare il tasto FIRE per iniziare.

N.B. Se su uno dei lati della cassetta c'è più di un titolo, arrestare sempre il nastro quando è stato caricato il primo gioco. Per caricare gli altri giochi, ripristinare la macchina e seguire le istruzioni già date per il caricamento. E' consigliabile assicurarsi che il contatore del nastro sia stato azzerato all'inizio del nastro, in modo che la posizione dei giochi possa essere annotata per il futuro.

Disco

Scegliere il modo 64. Accendere il disc drive ed inserire il programma nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alto. Scrivere LOAD"**",8,1 (RETURN) per fare apparire il videata d'introduzione, il programma caricherà poi automaticamente.

PLATOON

Tu sei un soldato appena arrivato in un Plotone di cinque soldati che si trova in territorio nemico. Non sei preparato ad affrontare quello che ti aspetta, e lentamente inizi a capire che non solo devi sopravvivere a tutte le prove fisiche, ma devi anche mantenerti mentalmente in grado di superare tutti gli orrori e le ingiustizie della guerra.

Via via che il gioco continua, devi superare le ostilità nelle diverse situazioni che ti si presentano e ne devi uscire mentalmente e moralmente intatto. Il gioco è composto di sei parti diverse, ognuna ti presenta un problema sempre più difficile. Naturalmente ci saranno dei perdenti, come in tutte le guerre, ma la prima cosa che un soldato perde è l'innocenza.

IL GIOCO

PARTE 1 e PARTE 2 — La Giungla ed il Villaggio

Dovrete portare il vostro Plotone nelle viscere della giungla vietnamita e dovrete raggiungere il villaggio. Una volta arrivati dovete trovare nelle capanne gli oggetti utili ed infine dovete trovare una porta in una delle capanne che vi porterà nella rete di tunnel sotterranei.

La giungla è piena di pericoli, ci sono pattuglie armate, fili fusi pronti a far esplodere bombe, assassini nascosti negli alberi e nascondigli dove si trovano dei "ceccini" pronti a sparare. Durante la marcia dovete trovare una scatola di esplosivi che un plotone precedente ha lasciato, questa deve essere trovata e raccolta prima di raggiungere il ponte, così da evitare che un plotone più numeroso vi segua (e vi distrugga). Per distruggere il ponte dovete avere gli esplosivi menzionati in precedenza, quando lo attraversate, gli esplosivi vengono automaticamente piazzati.

Potrete anche raccogliere ed usare cibo, munizioni e medicinali lasciati dai guerriglieri nemici. Per ottenere i risultati migliori, dividete le razioni tra i soldati in maniera uguale.

Lista degli obiettivi da raggiungere in questa parte:

1. Trovare gli esplosivi.
2. Trovare il ponte.
3. Piazzare gli esplosivi sul ponte.
4. Trovare il villaggio.
5. Cercare nelle capanne per trovare una pila ed una cartina.
6. Trovare la porta del passaggio.

COMANDI

Controllate un soldato alla volta tramite il joystick.

ALTO	— SALTARE/CAMMINARE ENTRARE NELLA CAPANNA/ESAMINARE UN OGGETTO
SINISTRA	— CAMMINARE VERSO SINISTRA
DESTRA	— CAMMINARE VERSO DESTRA
BASSO	— ABBASSARSI/CAMMINARE VERSO IL BASSO/USCIRE DALLA CAPANNA
FUOCO	— SPARARE
BARRASPAZIATRICE	— TIRARE LE BOMBE A MANO

N.B. Quando schiacciate ALTO sulla barra di comando, nel caso vi sia un'uscita sopra di voi saltarete, altrimenti camminerete. Allo stesso modo saltarete o camminerete verso il basso. Solo quando sarete all'interno di una capanna e davanti ad un oggetto potrete: "ESAMINARE UN OGGETTO".

SOLO COMMODORE

I tasti dall'F1 all'F7 serviranno per far apparire il PANNELO DEL PLOTONE, per controllare la situazione all'interno del vostro plotone e per dare il comando ad un altro soldato. Questo avviene schiacciando ALTO, BASSO e FUOCO sul joystick.

IL PUNTEGGIO

IL LIVELLO DEL MORALE

Questo è un'indicazione collettiva dello stato del vostro Plotone. Il livello del morale diminuisce ogni volta che uno dei vostri soldati viene ferito e quando viene ammazzato un vietnamita non armato. Quando il morale è a zero, il gioco finisce. Il morale può essere aumentato raccogliendo cibo e medicinali.

COLPO

Ogni volta che uno dei vostri soldati viene colpito, gli viene dato un COLPO. Quando ne ha ricevuti quattro, morrà, e sul pannello del plotone appare la scritta "ritirato dall'azione". Quando tutti i cinque membri del plotone sono morti, il gioco finisce.

MUNIZIONI

Numero di bombe a mano rimaste:

Munizioni rimaste:

Queste possono essere aumentate raccogliendo munizioni che si trovano per terra.

PUNTEGGIO

Questo si può aumentare uccidendo i soldati nemici, raccogliendo oggetti utili e distruggendo il ponte e tutte le trappole. Si ottiene un buon notevole quando questa parte del gioco viene completata, a seconda del numero dei soldati rimasto nel plotone.

SUGGERIMENTI

* Fate attenzione ai nemici che saltano fuori dagli alberi o che appaiono da buchi nel terreno — una bomba a mano ben piazzata li distruggerà.

* Quando uno dei vostri soldati viene ferito gravemente (due o più colpi) trasferite il comando ad un altro, per consentire la sopravvivenza del plotone.

* Quando state per raccogliere cibo o medicinali, fatevi raccogliere da quel soldato che ne ha più bisogno.

* Si suggerisce di preparare una cartina di questa parte del gioco, in modo da poterla finire.

PARTE 3 — LA RETE DI TUNNEL

Viate volontario, lasciando gli altri soldati nel villaggio, per esplorare i tunnel. Avete una pila ed una cartina, che vi guiderà nel cammino. Questa apparirà sull'angolo destro dello schermo, e la vostra posizione viene indicata da una freccia che punta nella direzione da voi presa.

Fate attenzione — i tunnel sono pieni di guerriglieri ai quali dovrete sparare immediatamente. Normalmente appaiono da dietro gli angoli, ma alcuni nuotano nelle acque dei tunnel e vi appaiono di fronte... ed il collobo che hanno non è per bellezza! Il tunnel ha anche diverse stanze nelle quali troverete degli oggetti utili, come scatole di medicinali della Croce Rossa e munizioni.

E inoltre essenziale che trovate due scatole di razzi da segnalazione ed una bussola per la parte seguente del gioco (come prima quando entrate in una stanza potrete trovare un guerrigliero, oppure una delle scatole potrà contenere una bomba).

COMANDI

Voi controllate i vostri movimenti e quelli del mirino tramite il joystick.

Vi sono tre modi di controllo:

ALTO — [A] Camminare in avanti (B&C) Spostare il mirino verso l'alto

SINISTRA — [A] Ruotare verso sinistra (B&C) Spostare il mirino verso sinistra

DESTRA — [A] Ruotare verso destra (B&C) Spostare il mirino verso destra

BASSO — [B&C] Spostare il mirino verso il basso

FUOCO — [A&B] Sparare < Esaminare i oggetti

MODO DI CONTROLLO A

Serve per spostarsi nel tunnel. Quando appare un nemico, il controllo cambia nel modo B.

MODO DI CONTROLLO B

Serve per spostare il mirino nel tunnel. Spostarlo sopra l'obiettivo e schiacciare FUOCO. Se colpite, il controllo ritorna al modo A.

MODO DI CONTROLLO C

Quando entrate in una stanza, spostate il mirino e schiacciate FUOCO per esaminare l'oggetto. Se necessario, gli oggetti vengono automaticamente presi. Per uscire dalla stanza, schiacciate FUOCO con il mirino puntato sopra l'icona dell'uscita (a destra in basso).

IL PUNTEGGIO

IL LIVELLO DEL MORALE

Questo è un'indicazione collettiva dello stato del vostro Plotone. Il livello del morale diminuisce ogni volta che venite feriti.

Quando il morale è a zero, il plotone viene considerato inattivo e la partita finisce. Il morale può essere aumentato raccogliendo cibo e medicinali.

COLPI

Ogni volta che venite feriti raccogliete un COLPO. Quando avete raccolto quattro COLPI, morite, e il gioco finisce.

MUNIZIONI

Munizioni rimaste:

PUNTEGGIO

Questo aumenta ogni volta che un VietCong viene ucciso, quando si trovano degli oggetti utili e quando si trova l'uscita.

SUGGERIMENTI

* Non ci sono civili, pertanto tutti quelli che incontrate sono nemici.

* Cercate in tutte le stanze e ricordatevi dove si trovano le scatole che esplodono.

PARTE 4 — IL BUNKER

Dopo aver trovato l'uscita dal tunnel, vi troverete in una tana di volpe. È scesa la notte, siete stanchi e non conoscete bene né il terreno, né la posizione del nemico, pertanto decidete di riposarvi finché non riceverete conferma da parte del campo base.

Sfortunatamente un gruppo di guerriglieri sospetta la vostra presenza e non esiterà ad attaccarvi. Avete la mitragliatrice ed i razzi da segnalazione per poter illuminare il cielo notturno e vedere i nemici, ma dovete essere prudenti, perché ne avete pochi. Dovrete fare attenzione quando sparate ai nemici, perché ogni volta, il fuoco della mitragliatrice indicherà ai nemici la vostra posizione.

COMANDI

Il joystick sposta il mirino. Un razzo di segnalazione viene sparato mettendo il mirino sopra alla pistola spara razzi (in basso a destra) e schiacciando FUOCO.

ALTO — SPOSTARE IL MIRINO VERSO L'ALTO

BASSO — SPOSTARE IL MIRINO VERSO IL BASSO

SINISTRA — SPOSTARE IL MIRINO VERSO SINISTRA

DESTRA — SPOSTARE IL MIRINO VERSO DESTRA

FUOCO — SPARARE

IL PUNTEGGIO

IL LIVELLO DEL MORALE

Questo è un'indicazione collettiva dello stato del vostro Plotone. Il livello del morale diminuisce ogni volta che venite feriti. Quando il morale è a zero, il plotone viene considerato inattivo e il gioco finisce.

COLPI

Ogni volta che venite feriti, raccogliete un COLPO. Quando avete raccolto quattro COLPI, morite, e la partita finisce.

MUNIZIONI

Munizioni rimaste:

Numero di razzi da segnalazione rimasti:

PUNTEGGIO

Il punteggio aumenta sparando e ammazzando i nemici.

SUGGERIMENTI

* Sparate ai nemici immediatamente.

* Cercate di risparmiare munizioni e razzi da segnalazione sparandoli con regolarità ed uccidendo un nemico con uno sparo breve e ben piazzato, invece di una serie di colpi lunghi e che vanno a vuoto.

PARTE 5 — LA GIUNGLA

Dopo aver passato una notte svegli e in pericolo, cercate il Sergente Elias, il comandante del Plotone. Tuttavia, incontrate il sergente Barnes, che vi dice che Elias è morto, ucciso in combattimento. Ma poco dopo, lo vedete vivo e vegeto ma inselito dai guerriglieri. Lo vedrete infatti cadere sotto una serie di colpi nemici, ed ancora un po' della vostra sanità mentale ed innocenza viene consumata. Pensando sopra vi rendete conto che infatti il Sergente Barnes è responsabile della morte del Sergente Elias perché non lo ha aiutato.

Prima di aver tempo di pensarci su, vi par di sentire un messaggio proveniente dalla radio, da parte del Generale. Alle 10:00 in punto un attacco aereo avrà luogo. E cioè in dieci minuti la giungla dove vi trovate verrà distrutta dal napalm, perché è abitata dai guerriglieri. Avete giusto il tempo di salvarvi, perché vi sono state date le indicazioni di quale parte della giungla non verrà colpita.

IL GIOCO

Sulla bussola (in alto a destra) appare la direzione verso la quale vi trovate rivolto verso il nord. Tutti i videotele mostrano la parte della giungla dove vi trovate. Correte verso l'alto di ogni zona, evitando il fuoco dei VietCong e tutti gli altri pericoli, come il filo spinato e le mine. Vi sono diversi sentieri attraverso la giungla, alcuni vi consentiranno di arrivare a destinazione in tempo, altri no.

COMANDI

Usando il joystick spostate il vostro uomo intorno agli ostacoli, evitando il fuoco nemico. Spostatevi verso destra o verso sinistra quando arrivate in cima alle diverse zone.

SINISTRA — SPOSTARSI VERSO SINISTRA

DESTRA — SPOSTARSI VERSO DESTRA

ALTO — SPOSTARSI VERSO L'ALTO SULLO SCHERMO

BASSO — SPOSTARSI VERSO IL BASSO SULLO SCHERMO

FUOCO — SPARARE

SUGGERIMENTI

* Trovate il cammino più veloce ed usatelo. Spostatevi continuamente così da non farvi colpire dal fuoco nemico.

* In modo da farcela in tempo, alcuni videata andranno tatti di corsa. Per altri più difficili, occorrerà più tempo, perché dovrete uccidere i nemici.

PARTE 6 — LA TANA DELLA VOLPE

Dopo aver raggiunto la zona dove non verrete colpiti dall'attacco aereo, troverete il Sergente Barnes nascosto. Egli si accorge che sospettate di lui per non aver aiutato il Sergente Elias, e pensa di eliminarvi senza testimoni. Pertanto dal suo nascondiglio vi spara con la mitragliatrice e vi tira bombe a mano. C'è solo una cosa da fare, dovete eliminare il Sergente Barnes dal bunker in modo da potervi riparare per evitare il napalm. Siccome non riuscite a colpirlo con la mitragliatrice, dovete affrontarlo con le bombe a mano. Troverete la scatola di bombe a mano all'inizio del videata e dovete raccoglierle immediatamente.

COMANDI

SINISTRA — SPOSTARSI VERSO SINISTRA

DESTRA — SPOSTARSI VERSO DESTRA

ALTO — SPOSTARSI VERSO L'ALTO SULLO SCHERMO

BASSO — SPOSTARSI VERSO IL BASSO SULLO SCHERMO

FUOCO — SPARARE

PUNTEGGIO

Il vostro punteggio aumenta ogni volta che colpite il nascondiglio di Barnes, e con la sua distruzione finale se ci riuscirete!

SUGGERIMENTI

* Continuate a muovervi, come spiegato in precedenza.

* Raccogliete le bombe a mano immediatamente.

Questo gioco è veramente divertente ed ecco tante — C' sono volute molte ore di programmazione per renderlo una vera esperienza di gioco. Per ottenere il massimo da questo gioco, vi preghiamo di leggere attentamente le istruzioni e di seguire le indicazioni che appaiono sullo schermo — e sarete certi di non perdere l'azione.

I programmi e la parte grafica di questo gioco sono il copyright di Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, memorizzati, ceduti o trasmessi in qualsiasi forma senza il permesso scritto della Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.

CREDITI

Concetto del gioco di Ocean Software Limited

© 1988 Ocean Software Limited

© 1987 Hendale Film Corporation. Tutti i diritti riservati

TRACKS OF MY TEARS eseguita da Smokey Robinson per concessione della B.M.G. Records (U.K.) Limited

© Motown Record Corporation

COMMODORE

Programmato da Zach Townsend

Parte grafica di Andrew Sleigh e Martin MacDonald

Musica ed effetti sonori di Jonathan Dunn

BARBARIAN

LA STORIA FINO AD ADESSO....

Il mago malvagio Drax desidera la Principessa Mariana ed ha giurato di far cadere sugli abitanti della Città Inglesi una maledizione terribile, a meno che la principessa gli venga data.

Tuttavia, ha deciso che se si riesce a trovare un campione in grado di sconfiggere i suoi guardiani demoniaci, la principessa potrà essere libera. Tutto sembra perduto, perché tutti i campioni vengono sconfitti.

Finché dalle terre perdute del Nord, arriva un barbaro sconosciuto, un guerriero potente, in grado di lottare con agilità mortale. Sarà in grado di vincere le forze della Notte e liberare la Principessa?

SOLO VOI POTRETE DECIDERE...

Il gioco è diviso in due parti che possono essere caricate in qualsiasi ordine si desideri.

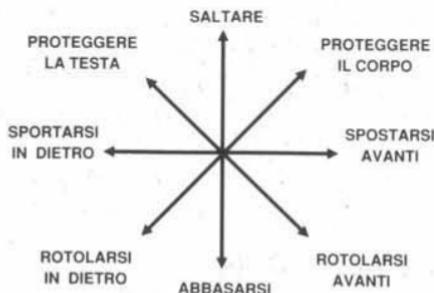
PARTE PRIMA: Addestramento al combattimento (uno o due giocatori). Perfezionate la vostre capacità di spadaccino contro i migliori guerrieri del paese.

PARTE SECONDA: Lottate fino alla morte. Lottate per la principessa contro i servitori malvagi di DRAX e poi lottate contro il mago malvagio.

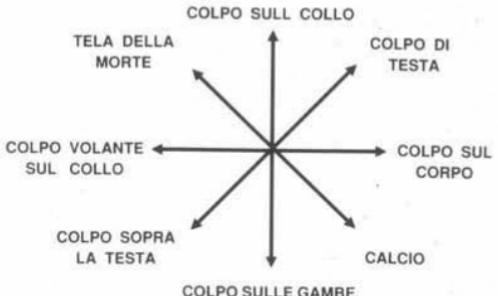
LE MOSSE DI COMBATTIMENTO DEL BARBARO

Le istruzioni seguenti sono per un personaggio che si trovi di fronte sul lato destro. Per un personaggio che si trova di fronte ma sul lato sinistro, le mosse vanno eseguite al contrario.

DIREZIONI DEL JOYSTICK SENZA SCIACCIARE IL TASTO FIRE



DIREZIONI DEL JOYSTICK CON IL TASTO FIRE SCHIACCIATO



F1 = UN GIOCATORE O DUE GIOCATORI

F3 = MUSICA/EFFETTI SONORI

F5 = PAUSA

F7 = INIZIARE LA PARTITA

Q = FINIRE LA PARTITA

POTENZA

Ogni personaggio può sopravvivere sei colpi, ed il numero dei colpi appare sullo schermo in alto (Quello del giocatore numero uno si trova sulla sinistra).

PUNTEGGIO

Il punteggio verrà assegnato a seconda della difficoltà della mossa usata (il punteggio relativo al giocatore uno si trova sulla sinistra dello schermo).

Quando si gioca in due giocatori, ci sarà un tempo limite per ogni duello. Se entrambi i giocatori stanno ancora duellando, la loro potenza verrà ristorata, e si inizierà una nuova partita.

Quando c'è un solo giocatore, non c'è limite di tempo, e sullo schermo apparirà il livello di abilità del vostro avversario.

BARBARIAN è stato ideato e progettato da

STEVE BROWN

IL PROGRAMMA PER IL COMMODORE 64 È DI:

STANLEY SCHEMBRI

GLI EFFETTI SONORI SONO DI: RICHARD JOSEPH

ARTISTA ASSISTENTE: GARY CARR

RINGRAZIAMENTI SPECIALI A: DANIEL MALONE

©PALACE SOFTWARE 1987

GRYZOR

GIOCO D'AVVENTURA DA KONAMI

I Durrs, provenienti dal pianeta Suna, hanno infiltrato le forze difensive della Terra, hanno costituito una roccaforte in una regione sconosciuta sul nostro pianeta ed hanno costruito un "atmosphere processing plant" (APP) (impianto che produce atmosfera), che offre loro il mezzo per controllare le condizioni atmosferiche del pianeta. Il loro piano è di instaurare di nuovo l'era glaciale e di conseguenza comandare la Terra e tutte le sue risorse. Voi siete Lance Grazor, un membro della "Federation for Earth's Defence (FED) (federazione per la difesa della Terra). Dopo avere scoperto le malvagie intenzioni dei Durrs, dovete infiltrare la roccaforte; avanzate verso la fortificazione, dopo aver passato gli androidi, per poi raggiungere il cuore del complesso nemico per distruggere l'APP. Incontrerete parecchi pericoli e numerosi sistemi di armi da fuoco, come pure gallerie mortali e labirinti complicati. Mentre vi avvicinate al cuore del complesso, scoprirete che l'APP ha già cominciato il suo compito malvagio e, se riuscirete a passare la regione glaciale, vi troverete di fronte ad un labirinto di tubature e condotti; è soltanto allora che vi renderete conto che il pericolo è soltanto iniziato; gli alieni si renderanno visibili ed il vostro avversario si rivelerà il più terribile che la razza umana abbia mai conosciuto!

C'è solo un uomo che potrebbe portare a termine questa missione...Lance Gryzor!

SELEZIONI DEI GIOCATORI

Possono essere selezionate le opzioni per UNO o DUE giocatori dal menu iniziale del gioco.

CONTROLLI

L'esecuzione del gioco è controllata da una combinazione di joystick (Porta due), e la Space Bar (barra di spaziatura).



FIRE - SPARATE

SPACEBAR (BARRA DI SPAZIATURA) - SALTATE

SPACEBAR E GIU+ - SALTATE GIU+

Inoltre, premendo RUN-STOP durante il gioco FERMERETE

TEMPORANEAMENTE IL GIOCO. Una volta fermato, premendo di nuovo RUN - STOP sosperderete l'esecuzione del gioco, mentre una selezione di un qualunque movimrnto vi permetterà di continuare.

POSIZIONE E PUNTEGGIO

Una zona nella parte superiore dello SCHERMO mostra i punteggi, il numero di vite rimaste e le informazioni sulle vostre armi correnti. Il nome lampeggiante di un'arma sta a significare che vi trovate in una situazione di RAPID-FIRE (FUOCO RAPIDO) e che dovreste potervi procurare uno scudo come BARRIERA, che lampeggerà più velocemente mentre il tempo di invulnerabilità diminuisce. Nelle scene in galleria, un orologio alla destra dell'area di gioco mostra il tempo disponibile che vi rimane. Se andate oltre il tempo limite, perderete una vita. Viene aggiudicata una vita supplementare alla fine di ogni sezione, ma non vengono aggiudicate vite supplementari in base ai PUNTI.

ESECUZIONE DEL GIOCO

Il gioco è costituito da tre sezioni. Nelle prime due sezioni dovete

distruggere i due avamposti che i nemici hanno costruito. Nell'ultima sezione dovete distruggere l'impianto nemico che produce atmosfera e la loro scorta navale. La prima sezione include tre scene. Nella prima dovete avanzare in un paesaggio che scorre sullo schermo, per poi arrivare alla base nemica, dopo aver fatto esplodere la parete per potervi entrare. Nella seconda scena dovete seguire la vostra mappa per districarvi nelle gallerie circondate dai nemici per giungere alla sala di controllo. Nella terza scena dovete distruggere la sala di controllo stessa. La seconda sezione è simile alla prima; come prima, dovrete cercare di distruggere il secondo avamposto,

che è ancora più protetto. La terza sezione include due scene. Nella prima dovete avanzare fino al cuore della nave per distruggerla. Durante il tragitto incontrerete magazzini e veicoli contenenti armi che, una volta colpiti, lasceranno cadere una "capsula con armi da fuoco". Se voi le passate sopra, la capsula vi darà l'arma che contiene. Le quattro armi supplementari disponibili in aggiunta al vostro fucile standard sono:-

1. fuoco rapido
2. fucile da caccia (spara in tre direzioni)
3. fucile laser
4. barriera (che vi rende invulnerabile per un breve periodo di tempo)

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

- Cercate di scoprire dove si prendono le armi migliori.
- Certi personaggi nella galleria, se colpiti, possono fornire armi.
- Nelle scene fisse, rendete inutilizzabili per primi i "cannoni a proiettili multipli".
- Sparate a qualunque cosa!

KARNOV

KARNOV, il russo sputafuoco, è alla ricerca del tesoro perduto di Babilonia. Sa correre, muotare, saltare, arrampicarsi e è anche il protagonista di nove livelli di gioco elettronico davvero avvincente. Ci sono innumerevoli mostri bizzarri che intendono fermarlo — Sarete in grado di aiutarlo a raggiungere il tesoro e sconfiggere il malvagio mago Ryu? Il gioco "Karnov" è tratto dal gioco elettronico originale da sale da gioco DATA EAST.

KARNOV SARÀ IN GRADO DI SALVARE IL MONDO?

La storia della leggendaria ricerca di Karnov comincia nel tranquillo paesucolo di Creamina, situato circa nel mezzo di quella enorme distesa di terra conosciuta come le steppe russe, o come Wunderland. Jinborov Karnovski, per gli amici Karnov, era ritornato al paese dopo una vita di viaggi come "forzuto" di un circo. Karnov intendeva trascorrere il resto della sua vita tranquillamente, limitando le sue azioni da brivido al raccontare le sue avventure circensi nella taverna locale. Ma le sue avventure non erano ancora terminate, tutt'altro! Karnov stava per intraprendere un nuovo viaggio che avrebbe davvero messo alla prova la sua potenza. Soltanto alcuni dei più vecchi abitanti del paese erano a conoscenza del segreto di Creamina. Questo insieme di edifici decrepiti era il nascondiglio di uno dei più imponenti tesori del mondo. Il tesoro di Babilonia era stato tenuto nascosto per secoli al mondo intero a Creamina, protetto dalle Forze della Luce. La leggenda dice che un grande malvagio avrebbe visitato il mondo se il tesoro fosse finito nelle mani sbagliate. Ma si pensava che il tesoro fosse al sicuro — dopotutto, chi avrebbe mai cercato un tesoro in una località del genere?

Ed era vero. Creamina era l'ultimo luogo in cui Ryu, un mago terribile e malvagio, avrebbe pensato di scovare il tesoro di Babilonia. Dopo migliaia di anni di ricerca nel mondo per questo antico manufatto, le sue spie ne avevano scoperto l'ubicazione. Circondato dai suoi servi demoniaci, il grande mago si era lanciato su Creamina come un uragano, scappando con il tesoro di Babilonia come bottino. Ma questo non è tutto. Per punire gli abitanti di Creamina aveva lasciato una varietà di mostri per

terrorizzare coloro che gli avevano tenuto celato il segreto del tesoro.

Karnov sapeva di essere il solo in grado di sconfiggere Ryu e riportare il tesoro nel suo nascondiglio. Dopo tutto, non tutti in Creamina potevano sputare fuoco come lui! Invocando il suo singolare talento, e la sua fortuna, Karnov si mise in viaggio verso il paesaggio infestato dai mostri,

alla ricerca dei frammenti di una mappa andata persa da tempo che potesse fargli da guida. Sapeva che avrebbe dovuto trovare Ryu e sconfiggerlo per riprendere il tesoro di Babilonia, altrimenti il mondo sarebbe stato spacciato!

ISTRUZIONI PER PIÙ CARICAMENTI

Karnov è un gioco a più caricamenti, dato che ognuno dei nove livelli deve essere caricato dopo aver completato il precedente. Il che significa che per non continuare ad interrompere il gioco, DOVETE tenere in posizione la cassetta di Karnov nel vostro registratore, o il disk nella vostra disk drive, per tutta la durata della parte del gioco che state giocando. I messaggi guida appariranno al termine di un livello, per darvi le istruzioni per procedere.

Se avete la versione a cassetta, per cariarla dovrete girarla, riavvolgerla completamente e caricare il Livello Uno. Dovrete eseguire questa operazione anche dopo essere stati uccisi.

LE ICONE ED IL LORO USO

Ci sono 11 oggetti da raccogliere:

"K": avrete bisogno di 50 di queste per ottenere una vita supplementare

Mele: Queste vi daranno la potenza supplementare di fuoco che vi è davvero indispensabile.

Gli altri nove oggetti sono icone che possono essere raccolte e conservate più avanti nel gioco. Quando vengono raccolte, le icone appariranno nelle finestre sulla parte bassa dello schermo. Le prime cinque icone nella lista si illumineranno a turno quando muovete Karnov a sinistra o a destra. Se volete selezionare un'icona particolare dovrete regolare la posizione di Karnov sullo schermo fino ad evidenziare quella richiesta. Poi premete il tasto

"Y" (per tutte le versioni).

Stivali: Questi danno a Karnov doppio potere di salto e lo aiutano a correre più velocemente.

Bombe: Non usatele soltanto per distruggere i mostri di Ryu! Possono anche essere usate per distruggere ostacoli, come pareti. Si possono anche tenere di scorta — ma non avvicinatevi troppo quando le usate. Altrimenti correte il rischio di saltare per aria!

Scale: Usatele per raccogliere le icone "fuori dalla vostra portata"

Boomerang: Questi danno a Karnov maggiore potere di attacco. Saltate per prenderlo, ed usarlo di nuovo!

Fiamme: Queste danno a Karnov una potenza di lancio di fuoco superiore per un limitato periodo di tempo.

Questi sono come segue:

Ali: per volare!!!

Elmetto per nuotare: Vi permette di nuotare più velocemente.

Maschera di percezione: Lampeggerà quando le icone invisibili sono sullo schermo. Premendo "Y" esse diventeranno visibili.

Carrello: Usatelo per viaggiare in discesa. Uccide tutti i mostri che incontra nel suo cammino.

Ricordate che molti oggetti non saranno visibili, perciò esplorate l'area circostante e scegliete il vostro percorso con estrema attenzione, perché d'ora in poi siete per conto vostro.

GUIDA DI CONTROLLO RAPIDA

Salto/Salita	;
Giù/Discesa	/
Sinistra	Z
Desta	X
Usare l'icona scelta	Y
Pausa	RUN/STOP
Azzeramento del gioco	RUN/STOP & RESTORE
Fuoco	Spazio
O Joystick, Porta 2.	

PREDATOR

A questo punto la prima sezione di PREDATOR si caricherà nella memoria del tuo computer. Le versioni per cassetta si caricheranno in stadi, e vedrai una varietà di colori sfavillanti sullo schermo durante il caricamento. Appariranno messaggi guida sullo schermo in punti specifici quando dovrai COMINCIARE, FERMARE e GIRARE la cassetta.

Le sezioni successive di PREDATOR verranno caricate automaticamente mentre guidi con successo Shaefer attraverso la prima sezione.

NOTE DI CONTROLLO DEL JOYSTICK E DELLA TASTIERA...

Controlla il maggiore Shaefer usando una combinazione di joystick e tastiera, oppure con la tastiera soltanto. (I giocatori che usano il C64 devono notare che nella versione per il C64 di Predator non c'è l'opzione di controllo tramite la tastiera soltanto).

Chi possiede il Commodore 64 può usare qualunque joystick compatibile con il C64, con il joystick inserito nella porta di accesso 2.

LA CACCIA COMINCIA

"...Una missione semplice, avevano detto — "top secret" — ah! Non lo sono sempre?..." Ma non questa volta."...Dobbiamo salvare tre alleati del presidente e i membri dell'equipaggio dell'elicottero precipitato. Questo è piuttosto facile. Questi scribacchini non se la caverebbero mai in quella giungla. Là vale la legge del più forte! In ogni caso, che cosa ci facevano, in quella parte della giungla, quei testadura da Capitol Hill? "Scommetto che è Top Secret!..." Ma questa volta non è così. "Gira voce che dei guerriglieri locali ostacoleranno l'operazione di salvataggio. Ah! Per lo meno la missione sarà un po' più interessante per un mercenario come me. Io? Io sono il predatore più meschino dell'universo. Li caccerò ovunque si trovino — Ho dei proiettili stampati con i loro nomi e numeri di codice!..." Ma questa volta sei tu ad essere cacciato. Tu impersonifichi il maggiore Alan Schaefer, un soldato esperto che conduce un equipaggio in un'altra sepolte missione, una missione "top secret". Devi far entrare in azione i tuoi soldati il più

velocemente possibile. Guarda i tuoi amici Dillon, Ramirez, Mac, Hawkins, Billy e Blain lanciarsi dall'elicottero in volo e svanire nella fitta giungla. Stai in retroguardia. In un batter d'occhio troverai l'elicottero precipitato, ma non c'è segno di vita. Come pensavo, ma c'è qualcosa di strano. Non so bene cosa. Non c'è nemmeno traccia del tuo squadrone... Trovi Hawkins per primo — o perlomeno, quello che ne è rimasto...che cosa potrebbe averlo ridotto così? Meno male c'è il suo fucile lì vicino — potrebbe essermi utile. Quei guerriglieri fanno imboscate improvvise ed insidiose, ma con i tuoi riflessi te ne liberi in un batter d'occhio. Uno stormo di avvoltoi ti attacca — hanno appena divorziato qualcosa che c'è un po' più avanti. Non puoi credere ai tuoi occhi — Green Berets che penzola dall'albero, scorticato! C'è davvero qualcosa che non va. Nessun guerrigliero potrebbe averlo ridotto così, questo è certo. Ma dove diavolo è andato a finire il tuo squadrone? Una goccia di sudore freddo comincia a colare dalla fronte. Tutto intorno è sinistro — e mentre ti avvicini al cuore della giungla...hai la sensazione...la sensazione che qualcuno ti sta spiando... Dovrai ricorrere a tutte le tue capacità di sopravvivenza per farla in barba a chi o cosa c'è in agguato...e forse ad un piccolo ordigno nucleare.

OPZIONI PER IL PREDATORE...

Una volta caricato Predatore, vedrai una menu che elenca le tue opzioni di gioco. Ora potete fare la tua scelta fra le opzioni, descritte qui sotto, che variano a seconda del tipo di versione di Predatore stai giocando.

INIZIO DEL GIOCO

Quando selezioni questa opzione, il gioco comincerà. Premendo il PULSANTE DI TIRO su un joystick selezionato ha lo stesso effetto.

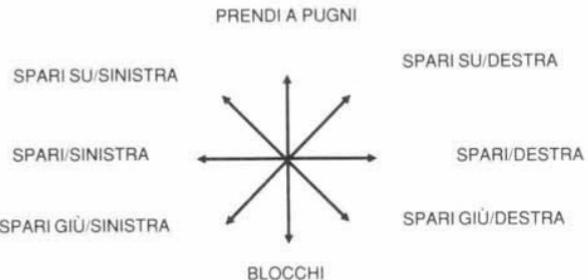
LISTA DI REFERENZA RAPIDA

Controlli del joystick

MOVIMENTI OTTENUTI SENZA TENERE PREMUTO IL
PULSANTE DI TIRO



MOVIMENTI OTTENUTI CON IL PULSANTE DI TIRO
PREMUTTO



Tasti di funzione della tastiera

Possono essere usati con i controlli della tastiera e del joystick
Per lanciare GRANATE (lancio corto) — (SPACE BAR) (BARRA DI SPAZIATURA)
Per lanciare GRANATE (lancio lungo) — (SHIFT)
Per raccogliere/far cadere un OGGETTO — (RETURN o ENTER)

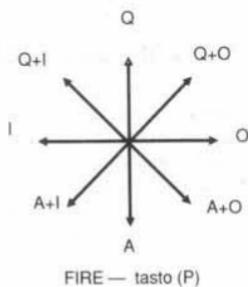
Tasti di controllo della tastiera

Puoi selezionare una delle due disposizioni quando il gioco comincia, che vengono mostrate sotto. Fai riferimento a: Controlli del joystick per dettagli sui movimenti disponibili.

(Nota: Due lettere separate dal simbolo + indica che questi tasti devono essere premuti simultaneamente)

OPZIONE DELLA TASTIERA (1)

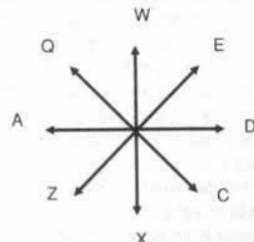
MOVIMENTI OTTENUTI SENZA TENERE PREMUTO IL
PULSANTE DI TIRO



FIRE — tasto (P)

OPZIONE DELLA TASTIERA (2)

MOVIMENTI OTTENUTI SENZA TENERE PREMUTO IL
PULSANTE DI TIRO



FIRE — tasto(S)

PREDATORE — CONSIGLI DI GIOCO

Quando selezioni START GAME (INIZIARE IL GIOCO), l'elicottero volerà a punto fisso, dando ai tuoi compagni di squadrone abbastanza tempo per scendere da una corda e correre nella giungla. Presto apparirai come il maggiore Alan Shaefer, vestito in tenuta da combattimento e pronto all'azione. Da qui in poi, sei solo. Cammina con estrema cautela, ricordando che sei in una giungla sconosciuta, dove può succedere di tutto. E succederà di tutto! Sulla parte alta dello schermo verrà mostrato il numero di vite che ti rimangono, e poco sotto il livello di energia. Quando non ci sono più vite o energia..sei spacciato. L'arma di cui sei in possesso viene mostrata nel centro della parte superiore dello schermo, insieme al livello di munizioni. Puoi lasciar cadere la tua arma e raccoglierne un'altra, se la trovi durante la missione. Si possono trovare parecchie armi diverse, insieme a munizioni di riserva . Scgli ed usa le tue armi con estrema cautela. Troverai altri membri del tuo squadrone mentre avanzi nella giunga — quasi tutti orribilmente mutilati. Ricorda, sopravvivere è quel che conta, perciò guarda con attenzione le armi che puoi trovare e decidi se le dovrà scambiare per quella corrente. Se riesci a sopravvivere più a lungo di quanto siano sopravvissuti i tuoi amici di squadrone, dovrà utilizzare al massimo gli elementi della giungla per sconfiggere il nemico. I proiettili non basteranno in questa occasione! Le granate, che vergono mostrate anche sulla parte alta dello schermo sicuramente si riveleranno utili se ti troverai in un'imboscata senza via d'uscita. Cominci il gioco con tre granate. Ti ricordi quello strano fruscio fra i cespugli? Lo sentirai di tanto in tanto, ma non potrai vedere nulla. Bene, c'è davvero qualcosa laggiù e senza ombra di dubbio è te che cerca. Ti può pedinare usando la sua vista sensibile al calore, ed ogni tanto lo schermo cambierà colore, e tu apparirai luminoso. Questo è quello che vede la creatura mentre corri attraverso la giungla. Attento, ti sta per attaccare! Si formerà un triangolo sullo schermo — questo è il centro del mirino dell'arma della creatura. Se vieni catturato all'interno di questo triangolo, verrai ucciso...a meno che tu sia più furbo della creatura, naturalmente... Un punteggio totale viene mostrato sullo schermo insieme ad un orologio. Il tuo obiettivo è di portare a termine la tua missione, prima che l'orologio segni 00:00!

Questa non è una missione per il pusillanime. Le possibilità di sopravvivenza sono irrisorie, anche per te! Ti consigliamo di tutto cuore di non prenderne parte...

LAST NINJA

Dopo duecento anni di dominio del Clan Fujiwara, il cui tenore di vita era il più stravagante fra tutti i Shogunate, i contadini e i popolani decisero di lasciare la loro case e trasferirsi sulle montagne Togakure, dove fondarono i Ninjutsu, i misticci guerrieri "ombra". Quattro secoli dopo i Ninjutsu erano divenuti i guerrieri più temuti dell'epoca, temuti persino dal potente Samurai. La loro bravura nel fabbricare armi e il loro controllo sulla mente, avevano permesso loro di ottenere vittorie veloci e totali sui loro nemici, grazie ad anni di duro addestramento, che modellava la mente ed il corpo in una macchina pronta ad affrontare la morte. Kunitoki, il malvagio Shogun del Clan Ashikaga, aveva da sempre invidiato i poteri dei Ninja e sarebbe stato disposto a tutto per entrare in possesso della loro sapienza. A questo scopo, giurò di distruggerli completamente. Una volta ogni dieci anni tutti i Ninjutsu devono recarsi all'isola di Lin Fen, dove prestano i loro omaggi al tempio del Ninjya bianco e ricevono ulteriori insegnamenti dalle pergamene Koga. Approfittando di questa occasione, Kunitoki fece appello a tutti gli spiriti dalle profondità del mondo Nether e scagliò tutta la loro forza contro i Ninjutsu radunati nel tempio. Nessuno sfuggì alla vendetta di Kunitoki.

Lo Shogun non aveva incontrato ostacoli nella sua impresa di scoprire la sapienza dei Ninja. Si imbarcò verso l'isola di Lin Fen con un gruppo scelto di guardie di palazzo e ufficiali Samurai per iniziare il duro addestramento delle sue truppe e perciò creare una nuova era dei Ninja sotto il suo controllo. Ad insaputa di Kunitoni, Armakuni, l'ultimo Ninja, era sfuggito alla sua vendetta. Quando tutti i suoi fratelli si erano recati in pellegrinaggio, gli era stato ordinato di rimanere a fare da guardia al tempio di Bunkinkan. Questa tradizione era sempre esistita nella storia dei Ninja e serviva come protezione nell'evenienza di un disastro naturale che sarebbe potuto capitare alla popolazione Ninja durante il suo raduno a Lin Fen. Armakuni era dispiaciuto per essere stato lasciato da solo poiché, se fosse andato al tempio, gli sarebbe stato permesso di leggere le pergamene; ora invece doveva aspettare. Presto giunse all'orecchio di Armakuni che un disastro di origine innaturale aveva assassinato tutti i suoi fratelli e, facendo appello a tutto il suo coraggio, giurò di perpetrare una sanguinosa

vendetta nei confronti del Shogun e dei suoi seguaci. L'isola di Lin Fen è una fortezza naturale con la sua costa circondata da scogli ripidissimi. Dopo aver visitato l'isola quando era un giovane chierichetto, Armakuni conosceva il passaggio segreto che lo avrebbe condotto al palazzo di Lin Fen. Ma la sua sicurezza non durò a lungo, poiché presto si rese conto che i sientieri erano diversi da come se li ricordava; quali pericoli imprevedibili lo aspettavano?

CASSETTA

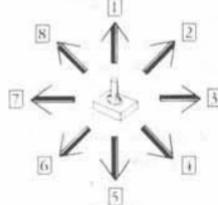
Lasciate premuto il tasto di "PLAY" dopo aver caricato la prima sezione poiché le sezioni seguenti si caricheranno automaticamente. Seguite le istruzioni su schermo su quando inserire la seconda cassetta (PARTE 2).

DISK

Un messaggio sullo schermo vi informerà su quando girare il disk, e quando introdurre il secondo disk (PARTE 2). Dopo di che, premete il pulsante di tiro sul vostro joystick.

CONTROLLO DEL GIOCO

Il gioco può essere eseguito soltanto con un joystick, che va inserito nella porta di dietro, la porta 2, sul Commodore 64/128. Per creare un migliore realismo per il giocatore, abbiamo introdotto una tecnica di controllo del joystick "a movimento relativo" e consigliamo ai giocatori che giocano per la prima volta di familiarizzarsi con il controllo del joystick prima di avventurarsi nell'esecuzione del gioco. Il movimento principale del Ninja viene attivato spingendo il joystick nelle posizioni diagonali 2 4 6 e 8.



Tutti i movimenti corrispondono alla direzione verso cui è rivolto il personaggio sullo schermo; per esempio: se il Ninja vi volta le spalle, verso l'alto dello schermo, allora spingendo il joystick nella posizione 2 lo farete muovere in avanti (verso l'alto dello schermo). Per far voltare il Ninja dovete muovere il joystick con un movimento rotatorio. Per esempio, se siete di fronte alla direzione 2 e volete voltarvi, dovete muovere il joystick dalla posizione 2 fino a 8 e 6 con un movimento di rotazione (potete naturalmente ruotare in senso opposto) - questo movimento fa ruotare il Ninja di un angolo di 180 gradi. Se volete farlo ruotare soltanto di 90 gradi, fermatevi alla posizione 8. Spingendo il joystick nella direzione opposta a cui è rivolto il Ninja lo farete camminare all'indietro. Le prime posizioni del joystick 1 3 5 e 7 permettono al Ninja di attraversare la strada; questa mossa viene usata per mettere il Ninja in una posizione precisa sul sentiero. Fa seguito una lista di tutte le funzioni del joystick usate in questo gioco:

NESSUN'ARMA CON IL PULSANTE DI TIRO NON PREMUTO

- 2 4 6 8 Movimento iniziale relativo avanti/indietro
- 1 3 5 7 Attraversate la larghezza del sentiero

NESSUNA'ARMA CON IL PULSANTE DI TIRO PREMUTO

- 2 4 6 8 Schivate i colpi degli avversari
- 1 3 7 Prendete a pugni
- 5 Prendete a calci

IN POSSESSO DEL BASTONE O DELLA SPADA CON IL PULSANTE DI TIRO PREMUTO

- 2 4 6 8 Vi accovacciate, perlustrate e schivate i colpi degli avversari
- 3 Colpite con l'arma
- 7 Sfregiate l'avversario con l'arma
- 1 Sfregiate l'avversario sul collo
- 5 Prendete a calci

IN POSSESSO DELLE NUMCHACAS CON IL PULSANTE DI TIRO PREMUTO

2 8	Fate ruotare i dadi per avere più potenza
4 6	Vi accovacciate, perlustrate e schivate i colpi degli avversari
3	Colpo in avanti con l'arma
7	Sfregiate l'avversario con l'arma
1	Prendete a pugni
5	Prendete a calci

IN POSSESSO DELLO SHRIKEN CON IL PULSANTE DI TIRO PREMUTO

2 4 6 8	Vi accovacciate, perlustrate e schivate i colpi degli avversari.
3 7	Lanciate uno Shuriken
1	Prendete a pugni
5	Prendete a calci

CARATTERISTICHE PARTICOLARI

Potete far eseguire capriole al Ninja in qualunque momento in qualunque direzione rivolta in avanti.

Per far eseguire le capriole al Ninja dovete premere il pulsante di tiro mentre corrente in avanti. La distanza della capriola dipende da quale direzione in avanti usate. Per esempio, se il Ninja è rivolto verso la direzione 2 mentre si muove e voi premete il pulsante di tiro, il Ninja eseguirà una salto medio. Se spingete il pulsante di tiro nella direzione 1 il Ninja eseguirà un salto lungo. Infine, dirigendosi verso la direzione 3 il Ninja eseguirà un salto breve. Si consiglia ai giocatori di esercitarsi nella capriola, e soprattutto nelle distanze percorse usando posizioni diverse del joystick poiché è essenziale imparare bene questa funzione per superare certi pericoli durante il gioco. Con il pulsante di tiro premuto, le posizioni diagonali sul joystick hanno funzioni molteplici speciali. Prima di tutto, c'è la posizione in cui ci si accovaccia, che viene usata per togliersi di mezzo o per ispezionare un'area quando si è alla ricerca di oggetti. Viene anche usata per raccogliere gli oggetti una volta che li avete localizzati. Dovete perciò mettere il Ninja in una posizione che, quando la sua mano è allungata al massimo, gli permetterà di toccare l'oggetto per poterlo raccogliere. Ci sono certe situazioni pericolose che richiedono l'uso di capriole per superarle; per esempio, saltando da un tronco ad un altro. Quando vi trovate in

questa situazione, non muovetevi, premete il pulsante di tiro, e mentre lo tenete premuto spingete il joystick nella direzione in cui volete eseguire la capriola. Come spiegato prima, è importante che i giocatori si familiarizzino con i controlli del joystick per apprezzare pienamente il gioco e giocarlo correttamente.

OGGETTI DA SCOPRIRE NELLA VOSTRA RICERCA



PERGAMENE

una volta trovate, la vostra ricerca è finita.

ESECUZIONE DEL GIOCO

Qui sotto vengono dati semplici suggerimenti e consigli che vi aiuteranno nella vostra ricerca attraverso il regno del gioco "The last Ninja". Ricordatevi, come in tutte le avventure, che non tutto è come sembra e noi non vi abbiamo detto troppo. I seguenti punti si riferiscono a tutti i diversi luoghi. È importante tracciare una mappa dettagliata di ogni sezione; questo è essenziale per via della struttura dei labirinti ed anche per segnare dove sono gli oggetti utili. Trovare le armi e gli oggetti è essenziale perché la missione abbia successo. Vi sarà detto di raccogliere molti degli oggetti quando visitate un tempio o bevete dalla fontana della sapienza. Quando vi viene chiesto di raccogliere un oggetto, solitamente lo troverete nello schermo seguente. Per raccogliere un oggetto o un'arma, perlustrate lo schermo accovacciandovi e cercando di raccoglierlo. Una volta raccolto, l'oggetto può essere usato quando e dove è necessario. Premete F3 o F5 per afferrare l'oggetto che intendete usare. Premete la SPACE BAR (BARRA DI SPAZIATURA) per scegliere le armi che avete trovato. Premete F7 per introdurre una pausa del gioco. Molti luoghi hanno un ostacolo pericoloso messo per impedire la continuazione della vostra ricerca; tali ostacoli si trovano solitamente vicino alla fine della sezione. A volte ce ne potrebbe essere più di uno. È importante perlustrare bene gli schermi poiché ci potrebbero essere degli oggetti in giro che non vi è stato chiesto di raccogliere ; per esempio in cima alle rocce ecc.

Quelle che seguono sono le caratteristiche particolari di ogni luogo:

1. REGIONE SELVAGGIÀ - Molti degli oggetti di cui avrete bisogno per completare il gioco si trovano in questa sezione. È importante perlustrare tutti gli schermi.

2. ZONE DESERTE - Molti oggetti sono localizzati qui, dove dovrete anche superare la catena montagnosa di Lin Fen.

3. GIARDINI DI PALAZZO - Qui ci sono parecchi pericoli, senza contare il numero e la brutalità in costante aumento delle guardie.

4. PRIGIONI SOTTERRANEE - Senza apparente motivo vi troverete in questa luogo da incubi...il peggiore è quello di riuscire

a trovare una via d'uscita.

5. PALAZZO, LIVELLO BASSO Entrare nel palazzo è il vostro problema principale, ma è un problema piccolo rispetto a quelli che vi aspettano più tardi...

6. PALAZZO, IL TEMPIO INTERNO Siete a pochi passi dalla vostra meta finale, anche se non la potete vedere. È qui che potrete esplorare le stanze di Shogun ed ammirarne le meraviglie. Queste elencate sotto sono le caratteristiche specifiche del gioco.

L'AREA DI POSIZIONE

Questa viene divisa in sezioni. Per prime, le ferite. Questa mostra il modo in cui state attualmente compattendo contro i vostri avversari. Poi, quella di raccogliere/trovato/uso. Questa vi dice quello che dovete raccogliere, quando l'avete trovato e, nel caso di armi, l'arma che state usando in quel momento. Vicino ad essa ci sono le armi disponibili.

VITE

All'inizio del gioco vi vengono date tre vite per la sezione 1. Se riuscite a trovare una mela, vi sarà data una vita supplementare. Se cominciate la sezione 2 con una vita soltanto, ne riceverete immediatamente un'altra. Avete anche la possibilità di andare alla ricerca di un'altra mela. Nelle sezioni successive non riceverete automaticamente vite supplementari ma ci saranno delle mele a disposizione che vi daranno una vita ciascuna.

INVULNERABILITÀ

Per poter superare certi ostacoli dovete usare la magia di Ninja. Essa si camuffa in forme diverse, alcune della quali non potete vedere poiché sono dietro alberi, rocce, in contenitori quali pentoloni, ma possono anche essere sotto i vostri piedi. Questa magia viene raccolta come gli altri oggetti ma non verrà mostrato nulla sull'area di posizione: "trovato". Invece, il Ninja si potrebbe rivelare con certe caratteristiche originali, che saranno però brevissime... Infine, tutte le guardie che incontrerete intendono uccidervi ed useranno un'immensa varietà di armi. Nulla vi impedisce di usare qualunque tipo di arma disponibile nel vostro arsenale contro le guardie, ma la loro efficacia viene incrementata se usate la stessa arma del vostro avversario.

TARGET RENEGADE

È tornato — ancora più cattivo, un duro alla ricerca della vendetta!

Matt, vostro fratello, mentre stava investigando le attività del cattivo 'Mr. Big', viene catturato. Il capobanda ha portato a termine la punizione nel suo stile solito, ed adesso voi state considerando le alternative. "Occhio per occhio" — la frase vi risuona nella testa — avete deciso il vostro piano — entrate in azione e passate attraverso i diversi livelli per arrivare alla battaglia finale. Gli avversari che vi trovate ad affrontare sono di tipo diverso, pertanto dovrete decidere una strategia da seguire. Potrete usare anche oggetti di uso comune come armi, ma state attenti a non perderli, perché potrebbero essere usati contro di voi!

Il vostro obiettivo è di sopravvivere durante i cinque stadi del duello con Mr. Big. Vi potrete vendicare — se sopravviverete!

COME CARICARE IL GIOCO

Inserite la cassetta nel registratore del Commodore con il lato stampato verso l'alto e controllate che sia all'inizio. Controllare che tutti i cavi siano collegati. Schiacciare insieme il tasto SHIFT ed il tasto STOP/RUN. Seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo — SCHIACCIARE IL TASTO PLAY DEL REGISTRATORE. Il programma caricherà automaticamente. Per il C128 scrivere GO 64 (RETURN), poi seguire le istruzioni come per il C64.

DISCO

Scegliere il modo 64. Accendere il disk drive, inserire il programma nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alto, scrivere LOAD "",8,1 (RETURN) per fare apparire il videata d'introduzione, il programma verrà caricato poi automaticamente.

Il programma verrà caricato in due parti, i livelli dall'1 al 3 sono incorporati nella prima parte e prima di poter accedere alla seconda parte che contiene i livelli 4 e 5, dovete completare il livello 3. Seguite sempre le istruzioni che appaiono sullo schermo.

COMANDI

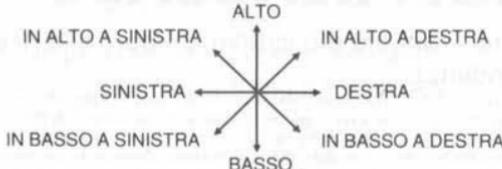
Il gioco viene controllato tramite joystick nel Portello 1.

Con il tasto FIRE schiacciare



Senza schiacciare il tasto FIRE

Schiacciare il tasto COMMODORE per fermare momentaneamente il gioco.



COME SI GIOCA

Questo gioco si svolge nell'infame città di Scumville. Dovrete passare attraverso cinque livelli diversi di difficoltà crescente. In ogni scena vi troverete davanti ad un tipo di avversario diverso che cercherà di sopraffarvi, ed alla fine di ogni livello c'è una porta che dà sulla scena seguente. Usando una combinazione di pugni, calci e di armi che troverete per terra dovrete arrivare al duello finale con Mr. Big. Le armi possono essere ottenute in modi diversi, raccogliendole da terra, o soprattutto un avversario che porta per esempio un bastone.

Scena 1 — Un parcheggio a molti piani

Qui vi troverete davanti ad una banda di motociclisti che cercheranno o di investirvi o di colpirvi con le loro armi. I motociclisti su moto devono essere fatti cadere con un calcio, ma questo farà loro perdere conoscenza soltanto per breve tempo. Fate anche attenzione ai membri della banda ed ai loro amici che vi attaccheranno da dietro cercando di ammazzarvi.

Scena 2 — Una Strada Malfamata di notte

Verrate accostato dalle "signore della notte", che cercheranno di picchiaviri in maniera poco femminile, usate le armi. Inoltre, il capobanda armato di pistola cercherà di spararvi, dovrete cercare di evitare i colpi finché non sono finiti, poi potrete lottare contro di lui corpo a corpo.

Scena 3 — Il Parco

Qui, degli skin-heads cercheranno di picchiaviri a sangue. L'unico modo in cui riuscirete a passare al livello superiore sarà facendovi largo a colpi di pugni e di calci.

Scena 4 — Lo Shopping Centre

I Beastly Boys si sono radunati nello Shopping Centre, sapendo che state avanzando verso Mr. Big. Con i loro amici canini cercheranno di non farvi arrivare al livello seguente.

Parte 5 — Il Bar

Prima che vi sia permesso di trovarvi davanti a Mr. Big, dovrete vincere le sue guardie del corpo che faranno tutto il possibile per non farvi arrivare dal loro capo. [Attenzione — quando riuscite a battere questi criminali, Mr. Big è veramente pericoloso!]

POSIZIONE E PUNTEGGIO

Il pannello che appare sullo schermo in basso indica il livello in cui vi trovate, i giocatori ed il loro livello di resistenza, il numero di vite rimaste ed il tempo rimasto. Gli occhi indicano i danni che sostenevi durante il gioco.

All'inizio della partita avete tre vite — una vita extra vi verrà data quando arrivate a 50.000 punti, ed ogni 100.000 punti in più ne otterrete un'altra. Potrete ottenere un punteggio compreso tra 200 e 2.000 punti a seconda del tipo di mossa che decidete di usare.

SUGGERIMENTI

- Usate le armi quando potete — non solo avranno un effetto maggiore, ma vi daranno più punti.
- Il capobanda nella parte 2 ha una pistola che è certamente letale. Non cercate di sopraffarlo mentre vi sta sparando, attendete invece che abbia scaricato la pistola e poi attaccatelo.
- Eliminate i nemici prima di avanzare.

TARGET RENEGADE

Il suo programma, la rappresentazione grafica e la parte artistica sono il copyright di Imagine Software e non possono essere riprodotti, tenuti in memoria, dati in affitto o trasmessi in pubblico sotto qualsiasi forma, senza il permesso scritto di Imagine Software. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.

CREDITI

Codice di David Collier

Parte grafica e design di John Palmer e Martin McDonald

Musica di Gary Biasillo

Prodotto da D.C. WARD

© 1988 Imagine Software

Imagine è un marchio registrato

COMBAT SCHOOL

Testa alta! Petto in fuori!

Ti sei arruolato nel corpo d'elite della marina — la migliore degli Stati Uniti. Ti aspetta una serie di prove dure, estenuanti, che richiedono idoneità fisica se vuoi diventare un soldato scelto di cavalleria. Il tuo obiettivo è di terminare il corso con successo, ma la tua tempra sarà severamente messa alla prova poiché questo è il corso di addestramento più duro che ci sia. Ma puoi darsi che non finisca lì! Se porti a termine il corso, potrai essere mandato in una missione cruciale — una che metterà a dura prova le tue capacità fisiche! La tua ambizione è di terminare il corso con successo, ma riuscirai anche a sopravvivere?

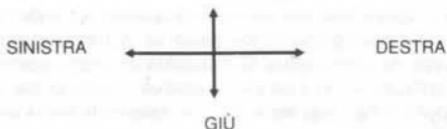
CONTROLLI

Il gioco viene controllato soltanto dal joystick, giocatore 1 — porta 1, giocatore 2 — porta 2.

NOTA:

Per iniziare il gioco, se viene premuto il pulsante FIRE (tiro) sul joystick nella porta 1, questo selezionerà il gioco per un giocatore; se viene premuto il pulsante di tiro sul joystick nella porta 2, questo selezionerà il gioco con 2 giocatori.

SU



CONTROLLO PER PROVE DIVERSE

PERCORSO DI ASSALTO

Muovi velocemente il joystick a sinistra e a destra per incrementare e mantenere la velocità. Premi FIRE per saltare sui muri e sulla scala orizzontale: continua a muoverlo.

CAMPO DI TIRO UNO

Usa su, giù, sinistra e destra per controllare il tuo corsore e FIRE per far fuoco con la tua arma.

CORSA DELL'UOMO DI ACCIAIO

Sposta il joystick in su e in giù per incrementare e mantenere la velocità, muovi il joystick a sinistra e a destra per spostarti a sinistra e a destra. Premi FIRE per superare qualsiasi ostacolo.

CAMPO DI TIRO DUE

Muovi il joystick a sinistra e a destra per spostare il tuo uomo nella direzione giusta e premi FIRE per far fuoco con l'arma.

LOTTA A BRACCIA

Muovi il joystick a sinistra e a destra per incrementare e mantenere la massima potenza.

CAMPO DI TIRO TRE

Muovi il joystick a sinistra e a destra per spostare il tuo cursore nella direzione giusta e premi FIRE per sparare con la tua arma.

CION IL PULSANTE DI TIRO NON PREMUTO

CALCIA IN ALTO



CION IL PULSANTE DI TIRO PREMUTO

SALTI

PUGNI VERSO
L'ALTO



PUGNI VERSO IL
BASSO

SALTO/CALCIA

COMBATTIMENTO CON L'ISTRUTTORE

A sinistra e a destra come al solito, in alto per saltare e FIRE per dare pugni o calci.

TESTE IN ALTO

Muovi in continuazione il joystick a sinistra e a destra

LA MISSIONE

SALTO

CAMMINA A
SINSINTRA

CAMMINA A
DESTRA

FIRE — CALCIA

ESECUZIONE DEL GIOCO

Co sronto sette azioni che mettono a dura prova tutte le abilità in tuo possesso. Per diventare una perfetta macchina da combattimento e terminare il corso della Scuola di Combattimento con successo, devi riuscire a completare tutte le prove entro il tempo limite.

PERCORSO DI ASSALTO

La prima estenuante prova per mettere sotto il torchio tutti i tuoi muscoli! Muovendo in continuazione il joystick, devi incrementare e mantenere la velocità di corsa mentre superi numerose siepi. Verso la fine di questa prova sarai confrontato con una scala orizzontale; salta su questa scala e muoviti il più velocemente possibile per completare questo percorso. È una lotta contro il tempo, e devi finire entro il limite massimo; però, se ottieni un buon tempo, ti sarà dato del tempo supplementare come premio. Questo sarà aggiunto al tempo a disposizione per la prova successiva.

CAMPIDO TIRO UNO

Compaiono vari bersagli a casaccio durante questa prova e tu devi muovere il cursore e devi colpirne il maggior numero possibile entro il limite di tempo assegnato. C'è un numero minimo di bersagli da colpire e, come prima, se superi questo numero, ti verrà dato del tempo supplementare.

LA CORSA DELL'UOMO D'ACCIAIO

È forse una delle prove più estenuanti che la Scuola di combattimento ha da offrire. Devi incrementare e mantenere la tua massima velocità di corsa ed al tempo stesso evitare vari ostacoli come massi e mine mentri tenti di superare questo terreno pericoloso. È permesso saltare, ma fai attenzione a non calpestare qualcosa che potrebbe farti inciampare o perdere del tempo prezioso. Superato questo terreno, ti troverai alle prese con un fiume a flusso veloce che devi attraversare; devi trovare una canoa e remare di buona lena fino alla sponda opposta evitando i ceppi pericolosi che galleggiano lungo il percorso. Appena raggiunta la sponda opposta, devi correre all'impazzata per raggiungere la linea del traguardo prima che il tempo sia scaduto. Come prima, ti viene aggiudicato del tempo supplementare se completi la prova prima dello scadere del tempo.

CAMPIDO TIRO DUE

A differenza delle postazioni di tiro fisse usate nel primo campo di tiro, questa prova ti offre la possibilità di esercitare le tue abilità nell'uso di una mitragliatrice a mano. Carri armati automatizzati scenderanno a casaccio dall'alto dello schermo; devi abbattere il maggior numero possibile entro il tempo limite. Come prima, si

deve colpire un numero minimo di carri armati e viene dato il solito tempo supplementare se si colpisce più del numero minimo.

LOTTA A BRACCIA

Questa prova richiede la tua capacità massima di movimento del joystick nell'intento di incrementare e mantenere la massima potenza per sconfiggere l'avversario. Nel gioco ad un solo giocatore sarai alle prese col computer, mentre nel gioco a due i giocatori lotteranno l'uno contro l'altro. Questa prova viene eseguita semplicemente per ottenere del tempo supplementare; non verrai buttato fuori dalla scuola se non ce la fai!

CAMPIDO TIRO TRE

Il suo controllo è simile alla prima portata di tiro, ma qui devi evitare di sparare a qualunque bersaglio rosso. Se inavvertitamente ne colpisci uno, il tuo cursore si bloccherà fino a quando comparirà la serie successiva di bersagli, impedendoti così di sparare ai bersagli validi. Questo è il campo di tiro più difficile di tutti e dovrà ricorrere a tutta la tua abilità di tiro raggiunta dopo le prove precedenti. Il tempo è poco; spara con buonsenso ed attenzione! Come al solito, viene sempre dato del tempo supplementare come premio.

COMBATTIMENTO CON L'ISTRUTTORE

La prova più difficile di tutte. Sei qui solo contro il tuo istruttore e devi usare tutte le armi marziali e le abilità di combattimento che possiedi per sconfiggerlo. C'è un limite massimo di colpi disponibili entro il tempo limite (come pure per il tuo istruttore). L'obiettivo è di sottomettere il tuo avversario entro il tempo limite oppure non terminerai il corso con successo! Usando una combinazione di movimento a sinistra e a destra puoi anche saltare in alto e calciare o dare pugni. Devi esercitarti molto per perfezionare la tua tecnica e — non dimenticare — il tuo istruttore ha più esperienza di te!

TESTE IN ALTO

Se non riesci a qualificarti nelle prime sei prove per un margine molto stretto, avrai una seconda possibilità per continuare. Dovrai eseguire il maggior numero di movimenti in su e in giù col mento entro un limite di tempo. Il che verrà eseguito dal movimento continuo del joystick; devi incrementare e mantenere la potenza il

più a lungo possibile per completare il numero necessario: soltanto se riesci ad ottenere il numero necessario puoi procedere alla prossima prova. Se non non riesci a superare una qualunque delle prove sopra verrai espulso dalla Scuola di Combattimento e dovrà iniziare tutto daccapo.

LA MISSIONE

Se alla fine riesci a superare il corso con successo, sarai mandato in una missione segreta per portare in salvo un ostaggio nell'ambasciata americana. Questa missione ti richiederà di mettere alla prova tutto quello che hai imparato durante l'addestramento. L'esecuzione vera e propria della missione, tuttavia, è segreta, e se ne conoscono pochissimi dettagli. Si sa soltanto che i tuoi assalitori saranno armati fino ai denti e devono essere evitati e sottomessi prima che possano usare le loro armi. Buona fortuna e non essere codardo!

POSIZIONE E PUNTEGGIO

I punti vengono aggiudicati nei diversi stadi a seconda del grado di abilità con cui completi quella prova. Nelle prove con limite di tempo, se la porti a termine prima che il tempo sia scaduto ti potrà essere dato come premio del tempo supplementare che potrai usare sul livello successivo. Allo stesso modo, per le prove di tiro, se riesci ad ottenere il numero stabilito di colpi entro il tempo limite, ti sarà dato di nuovo come premio un'aggiunta di tempo che dipende dal numero di colpi in più che hai totalizzato.

I punti vengono dati su una base cumulativa e se porti a termine il corso con successo, il grado che raggiungi dipenderà dai punti totalizzati. Non verrà conferito nessun grado se non riesci a completare il corso della Scuola di Combattimento con successo ma, come consolazione, verrà mostrato un tuo punteggio alto, se lo hai ottenuto.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

Impara a controllarti — se il tuo livello di potenza mostra che stai utilizzando la velocità massima, non ha senso sforzarsi ulteriormente, dato che la tua prestazione rimarrà inalterata. Cerca di raccogliere la quantità maggiore di tempo supplementare nei vari stadi, dato che ha un effetto cumulativo sulle prove

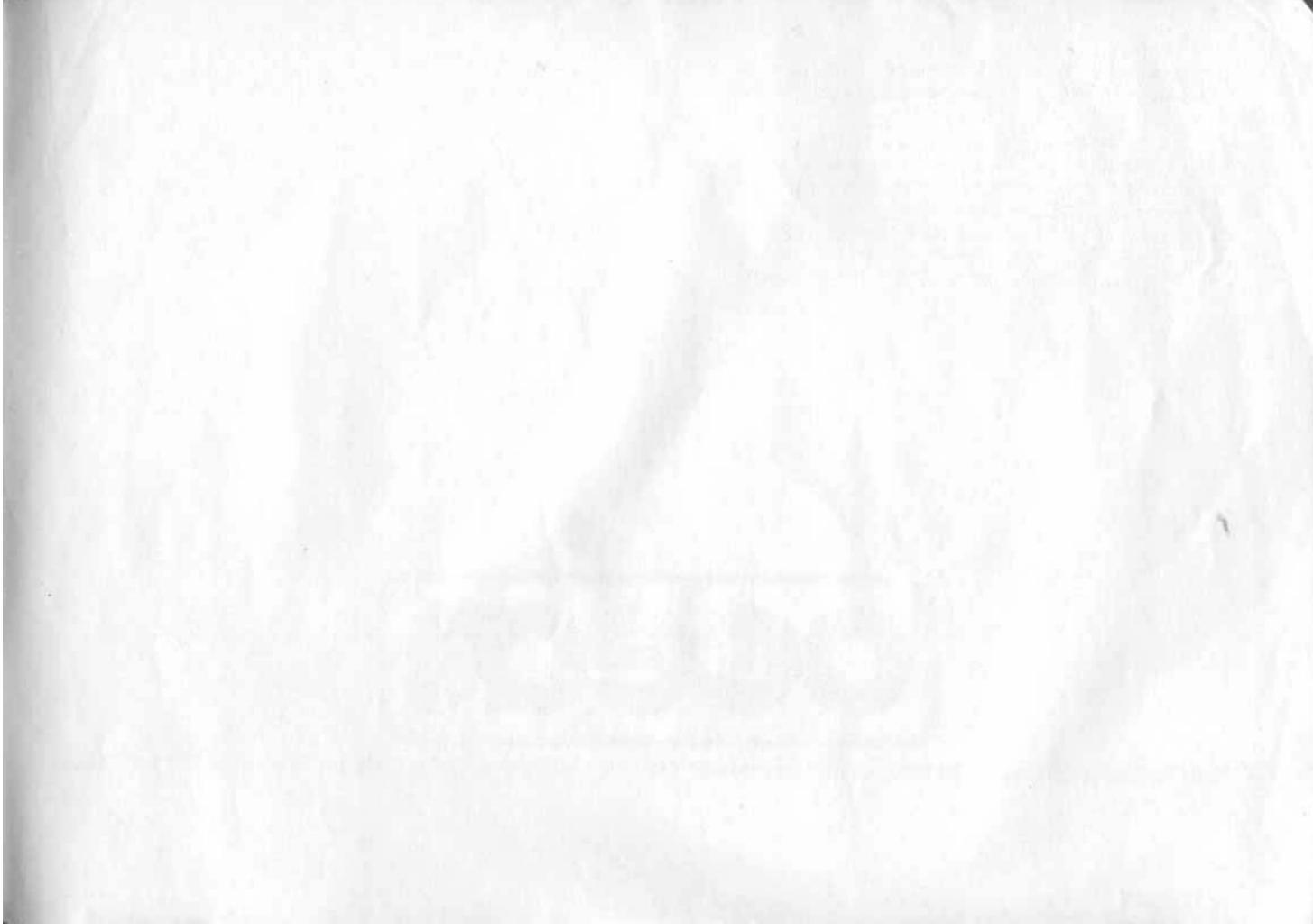
successive.

Ci sono molte strategie per combattere contro il vostro istruttore, ma una delle più efficaci è di saltare verso di lui, colpirlo appena possibile, e saltare all'indietro, fuori dalla sua portata.

Non è necessario vincere la lotta a braccia per continuare nella Scuola di Combattimento — questa è la sola prova a premio che vi permetterà di ottenere del tempo supplementare per il secondo campo di tiro, ma è comunque molto utile.

Se riuscirai a procedere fino allo stadio della missione, tieni presente che non è una lotta contro il tempo ed è probabilmente più prudente aspettare nella varie zone il momento propizio per colpire.

L'ESPRESSO - 1000 MILIONI DI U.S.





Ocean Software Limited · 6 Central Street · Manchester · M2 5NS · Telephone 061 832 6633 · Telex 669977 OCEANS G